MULTIMÉDIÁS MAGAZIN CD MELLÉKLETTEL

CD GURU

PC-S JÁTÉK DEMOK, SHAREWARE SZOFTVEREK, KÉPEK, ZENÉK, EGYEBEK

995 FT

- Wing Commander IV
- Riddle of Master Lu
- Stonekeep
- Hexen
- SU-27
- Ceasar 2
- Metal Lords
- Wetlands
- Tilt

CD GURU

CD-ROM melléklet

- Wing Commander IV
- Riddle of Master Lu
- Stonekeep
- Hexen
- SU-27
- Ceasar 2
- Metal Lords
- Wetlands
- Tilt

96/1

96/1

A CD GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Laptervező:
Pércsi Mihály
Tördelőszerkesztő:
Laza, Bear

Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten az Acomp Kft, Észkép Kft, Aspect Kft, Cyber Vision, Carrera Multimédia Bt, Ecobit Kft, FEFO Kft, Grand Kft, JURA Apple CD Shop, Mikropo Kft, PC Pince, Szoftver ABC Kft, TitánSOFT Bt, KoBaK, Trans-AM Kft, Virtual World, WIN Computer, Zsoldos Computer valamint a Pixel Multimédia Kft üzleteiben.

Terjeszti a
HÍRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi B. u. 16.
Tel./fax: 113-0114

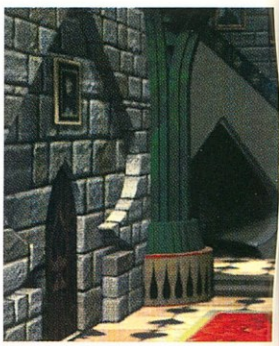
Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban és a CD-n megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Tartalom



17

26

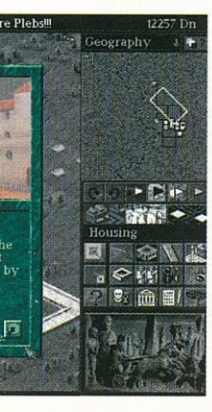
12

14

22

8

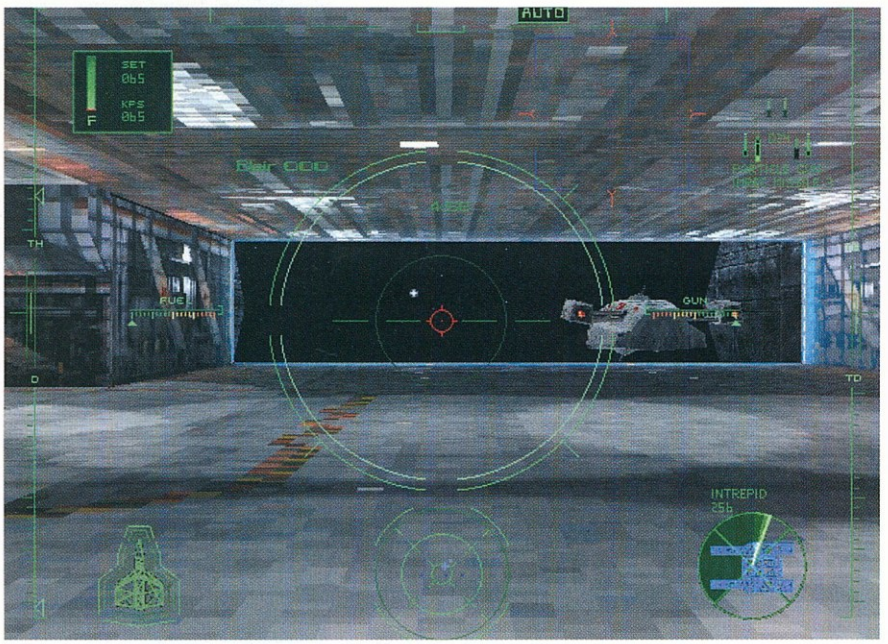
20



Wing Commander IV	4
Tilt	6
3D Ultra Pinball	7
Riddle of Master Lu	8
Zone Raiders	9
Metal Lords	10
Stonekeep	12
Ceasar 2	14
Wetlands	16
Nascar Track Pack	17
The Jungle Book	18
Auction	19
SU-27	20
Anvil of Dawn	21
Ascendancy	22
Multimédia tallózó	24
Hexen	26

Wing Commander IV

Mire ezeket a sorokat olvassátok, Angliában elméletileg már meg is jelent a sokak által nagyon várt Wing Commander 4. Az előzetes tervek szerint december 8-a, majd 15-e volt kitűzve a megjelenés napjára, legutolsó információink szerint azonban még november közepén is javában dolgoztak a programon, így kérdésessé vált, hogy a fejlesztők tudják e tartani magukat a határidőkhöz.



Nem kizárt tehát a csúszás, de kétlem, hogy az Origin elszalasztaná a karácsonyt (tavaly is igen le voltak maradva a WC3-mal, de 20-án azért mégis megjelent a program). A fa alatt tehát majdnem biztosan lehet majd WC4 is, és szerintem úgyis ez a lényeg.

No de vajon miben is különbözik a negyedik rész a harmadiktól? Nos, a lényeget tekintve nem sokban, legfeljebb a megvalósítás lesz sokkal jobban kidolgozva.

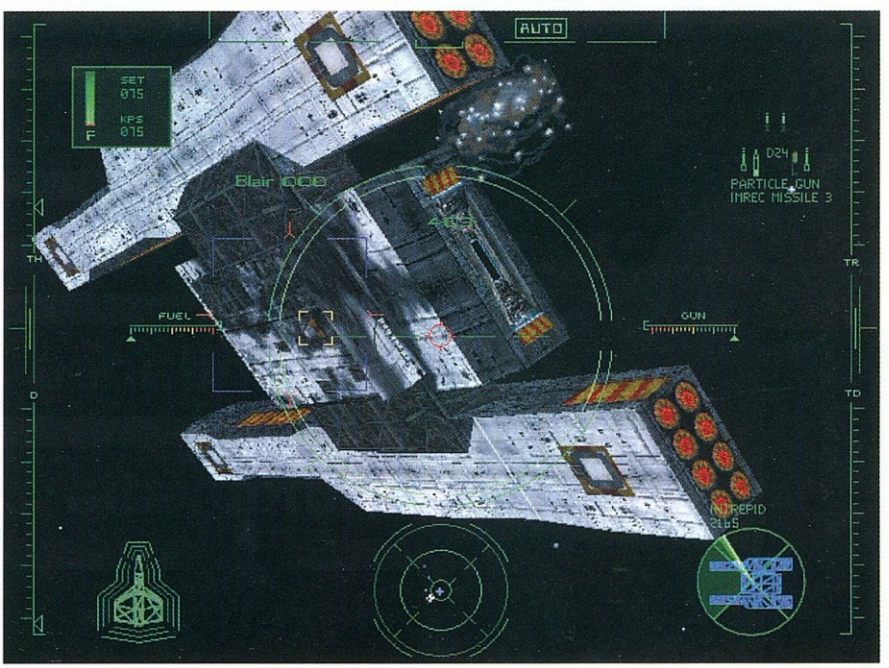
Az alapkoncepció tehát nem változott (movie, lövöldözés stb.), de ez nem is baj, hiszen akinek tetszettek az előző részek, az ettől is olvadozni fog, aki pedig nem szereti ezt a stílust, annak úgyis mindegy, hogy Chris Roberts mit alakít (ugye Mocsy?). A tényeknél maradva tehát, a budget kb. megkétszereződött, azaz a WC3 három és fél – négy millió dolláros költségét sikerült több mint 8 millió dollárra feltornászni.

Ez nagy részben annak köszönhető, hogy a hagyományos „bluebox" technika alkalmazása mellett rengeteg jelenetnél eredeti díszleteket használtak, ami persze lényegesen javítani fogja az egyébként is fantasztikus filmrészletek minőségét. Több mint 40 helyszínt építettek fel a texasi stúdióban, melyek között az egyes hajók parancsnoki hídjától elkezdve egészen egy egzotikus koktélbárig „mindent" megtalálhatunk.

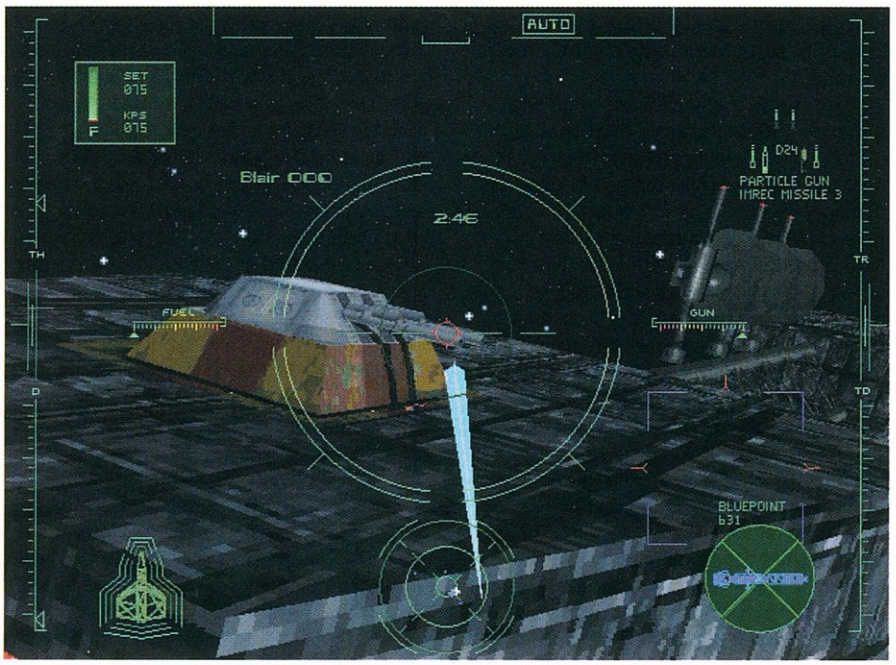
A harmadik részben használt számítógép által generált háttereknél nagyon nehezen lehetett volna különböző speciális látványtechnikai elemeket (extra fények, füst stb.) felvonultatni, most azonban már ez sem lehet probléma. Az összes filmjelenetet 35 milliméteres szalagra rögzítették videokazetták helyett, így értelemszerűen ez is lényegesen javítani fogja a képminőséget. Mindent egybevéve filmtechnikailag lényeges előrelépések történtek a Wing3-hoz képest, így a játék ezen része kezd nagyon hasonlítani egy valódi mozifilmhez.

Az előző epizód szereplőgárdája majdnem teljes egészében megmaradt (kivéve a bájait „más jellegű filmekben" is sűrűn kamatoztató Ginger-Lynn Alen-t (Rachel), és a szépséges Flint hadnagyot), így Maniac és Tolwyn admirális ezúttal is keseríteni fogja az életünket. A harmadik rész forgatása előtt még senki sem tudta igazán a szereplők közül, hogy pontosan mire is készül Chris Roberts, a játék sikere (több mint félmillió példányt adtak el belőle szerte a világon...) azonban mindenkit meggyőzött e – sokak számára újszerűnek ható – műfaj fontosságáról.

Mindenki ugyanolyan komolysággal dolgozik a Wing4-en, mintha bármilyen más hollywood-i film forgatásán tevékenykedne, a történet elágazásai pedig eddig ismeretlen kihívások elé állítják a szereplőgárdát. A kezdet kezdetén senki sem gondolta volna a híresség közül, hogy egy számítógépes játék segítségével is lehet hírnevet szerezni, mostanra viszont szerencsére



INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**EOA**
	Megjelenés:	**December**

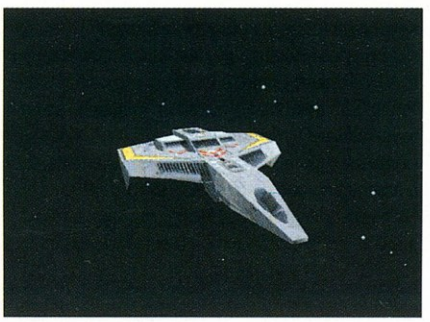


ennek maximálisan bebizonyosodott az ellenkezője. Tom Wilson például eddig mint „Biff" szerepelt a köztudatban (a „Vissza a jövőbe" című film kapcsán), most viszont legnagyobb megdöbbenésére egy étteremben nemes egyszerűséggel „Maniac"-nek szólították. Ugyancsak érdekes, hogy mintha az előbb említett Ginger-Lynn Alen „más jellegű filmjeinek" eladási százalékai is megugrottak volna az utóbbi időben...

Egy szó mint száz, szép lassan mindenki rájött, hogy nem is olyan rossz üzlet ilyen játékokban szerepelni, úgyhogy az az érzésem, nem most fogunk utoljára nagy nevekkel találkozni a monitorunkon!

Jogosan felmerülhet mindenkiben a kérdés, hogy vajon mi lesz a történet folytatása, hiszen a harmadik rész végén sikerült a Kilrathikat kikapcsolni a játékból. Blair ezredes nyugállományba vonult, de egy idő után meglehetősen unalmassá válik a vidéki élet egy olyan ember számára, ki ahhoz szokott hozzá, hogy mindenféle dolgokra lövöldözzön az űrben.

Ennek megfelelően hősünk igen lelkesen tesz eleget a Föderáció felkérésének, hogy nézzen utána azoknak a furcsa jelenségeknek, melyeket a peremrendszerek környékén észleltek. Senki sem tudja, hogy pontosan ki, vagy kik állnak a dolgok hátterében, úgyhogy lényegében azt a lehetőséget sem szabad kizárni, hogy a Kilrathik kezdtek el újra mozgolódni. Persze az is lehet, hogy ennél lényegesen nagyobb a gond...



A negyedik rész története egyébként sokkal komplexebbnek van kikiálltva, mint az eddigiek közül bármelyik, és ezúttal már nem csupán annyi szabadságot kapunk Chris Roberts-től, hogy melyik hölgyet tartjuk szimpatikusabbnak.

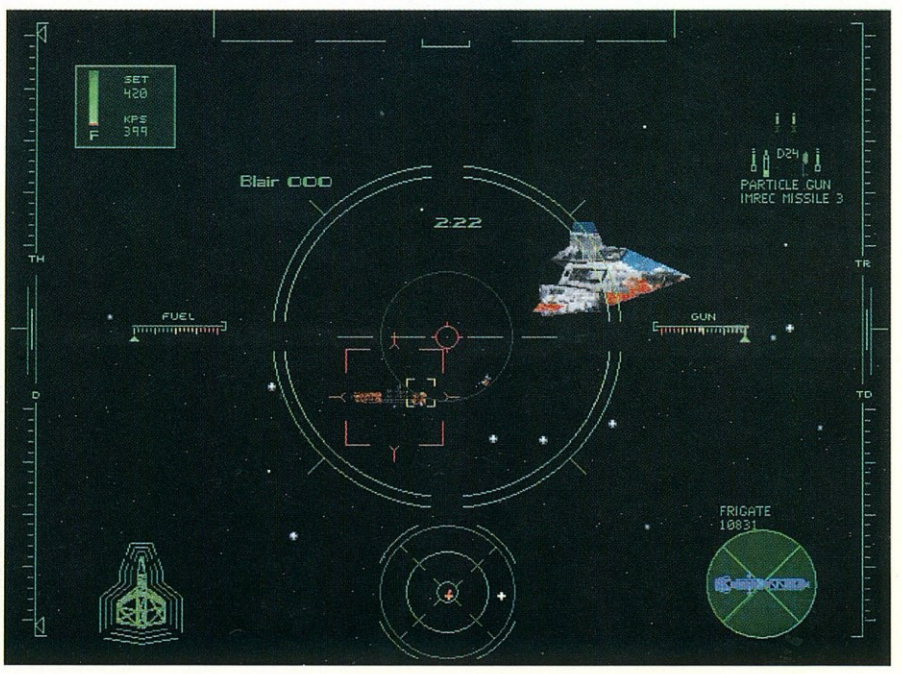
Természetesen az akciórészében is végrehajtottak néhány módosítást, bár ezek inkább csak amolyan finomítások voltak, mintsem lényeges változtatások. A hírek szerint kicsit gyorsítottak a mozgáson, de félreértések elkerülése végett ez biztosan nem azt jelenti, hogy ezután már egy „gyengébb" 486-oson is félelmetes lesz a játék sebessége. Igen komoly kritikák érték a fejlesztőket a bolygók grafikája miatt, úgyhogy a negyedik részben elméletileg már erre sem lehet panaszunk.

Néhány újabb „wingman" paranccsal is kibővítették a programot, így társainkat például akár egyes kritikusnak vélt navigációs pontokra is ráuszíthatjuk. Nem csak pilótatársaink személyét határozhatjuk majd meg, hanem azt is, hogy milyen küldetést repüljünk.

Amennyiben úgy gondoljuk, hogy szívesebben vezetnénk a vadászokat, mint a bombázókat, ám legyen. Ugyanígy, ha mi szeretnénk a halálos torpedót az ellenség vezérhajójára kilőni, egyszerűen csak a bombázókkal kell a csatába indulni. Ezúttal már minden rajtunk múlik!

Mindent egybevéve nem hiszem, hogy akinek tetszett a harmadik rész, azt ezúttal csalódás érné...

Del



Tilt

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Virgin**
	Megjelenés:	**December**

Hónapokkal ezelőtt láttuk az első nyálcsorgató képeket a Virgin új „csoda-flipperéről", a Tilt-ről. Ez volt az első PC-s flipper, melyben az asztal valódi 3D-s megjelenítését ígérték. A képeket látva, többekkel együtt azt vártuk, hogy ez lesz „a flipper", ha mozgásban is olyan jó lesz, mint amilyen szépek az állóképek róla. Most megérkezett egy egypályás játszható demo, és elég erősen lehűtötte a kedélyeket. Miért?

A Funfair nevű pálya (bár ez tűnik a leggyengébbnek a végleges verzióban levő 6 asztal közül) egyszerűen pocsék. Szinte semmit, lőhetőt sem raktak rá. A képen is látható, hogy középen teljesen üres. Ugyebár egy normális flipper asztal úgy épül fel, hogy az alsó, fő részén rengeteg lőhető dolog van és ehhez jönnek még hozzá az „emeleten" lévő extrák. A Funfair-en alul csak az asztal peremén vannak target-ek, középre még egy „pattintót" sem raktak. Nagyjából annyiból állt a játék, hogy balról vagy jobbról lőjem körbe a golyót – nagy élvezet mondhatom. Ha kiírjuk a bal oldali célpontok eltalálásával, a FUN feliratot, akkor kinyílik a felső rész kapuja, és most már oda is belőhetjük a labdát. De minek. Ott már van néhány pattintó, és egy forgó kerék, meg néhány célpont, de még szerintem ez is kevés. A fő probléma pedig az vele, hogy a felső rész kapuja pontosan az asztal közepe felett van, így nemegyszer megesett, hogy amikor a labda a felső részből kiesett, szép egyenesen a két ütő között elérhetetlenül továbbzuhanva elhagyta az asztalt – és már lőhettem is ki az új golyót. Szóval az asztal design-jával akadnak problémák. Ide tartozik még, hogy a jobb flipper-asztalokon (a la Pinball Illusions) eszméletlen jó kombinációkat lehet lőni; az asztalnak általában saját története van, melyet a megfelelő célpontok eltalálásával folyamatosan csalhatunk ki belőle. Itt ilyet ne is keressünk – itt csak az a cél, hogy az ember pályán tartsa a labdát, és kész, ami pedig nem nagy élvezet szerintem.

Más téma: technikai megoldás. Miután a játékot a Virgin fejleszti, mindenki azt remélte, hogy egy profin megírt dolgot kapunk. Sajnos eddig úgy tűnik, ebben is csalódnunk kell. A játék 5 féle megjelenítési módot kínál, és ebből három totál használhatatlan. Lehet 2D, 2D+Full screen, Low Res 3D, Low Res 3D + Full Screen és végül Hi Res 3D. Az első és utolsó, amivel érdemes próbálkozni, a többi felejtős. Az az érdekes helyzet, hogy nem a játék scrollja lenne szerintem lassú, hanem a labda-követő algoritmussal van a baj. A scroll mindig késve megy a labda után, és így fogalma sincs legtöbbször az embernek, hogy hol is tart és mit kéne tegyen - csak üt, üt és üt. Az is alátámasztja azt, hogy maga az algoritmus a hibás, hogy egy 8 megás DX2/50-esen és egy 16 megás DX4/100-on is ugyanazt csinálta. Talán azt akarták szimulálni, hogy amikor fel és le nézünk az asztalon, akkor elveszítjük néha szem elől a labdát, mert szemünk nem tudja a golyó gyors mozgását követni. Ha ez volt a cél, akkor le a kalappal előttük, nagyon jól sikerült. Pozitív lenne, hogy friss a program, és felismeri az igen elterjedt és DOS alatt nagyon gyors ARK kártyák BIOS-át is, ez pedig nagyobb sebességet ígérne. Szintén érdekesség, hogy a program jobban játszható SVGA üzemmódban, mint VGA-ban - VGA-nál jöttek elő a fenti problémák. SVGA-ban egész jól átlátható minden. Egy DX4/100-on ARK 2000-es kártyával elég jó a scroll is, csak néha döccen meg. Itt néhol már egész élvezhető a program, a 3D perspektívát is itt éreztem a legjobban. A golyó mozgása elég élethűre sikerült, azzal nincsenek nagy bajok. A játék közben, valamilyen fontosabb dolog teljesítésekor a program bevág renderelt animációkat is.

A demo alapján, az első nagy eufória után már egy kicsit letörve várjuk a végleges játékot. Amik még bíztatóak lehetnek a végleges programra nézve: a demoba a legegyszerűbb és leggyengébb asztal került bele (gondolom még csak ezzel voltak kész), és a kódon addig még finomíthatnak. A többi asztalról is láthatunk képeket a demoban, a Roadking és a Gangster igen jónak és szépnek tűnik – majd meglátjuk.

Charlie

3D Ultra Pinball

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Sierra**
	Megjelenés:	**Megjelent**

Már régóta szemeztem ezzel a flipperrel. Csupa jó okom volt rá. 3 dimenziós (Nagy divatba jött ez manapság flipper téren), kőkemény science-fiction háttéren játszódik (!), meg elég hatásosan is néz ki az egész. És most megjött. A CD hátulján a szokásos mellverő dumák (de nehéz megszokni ezeket a nagyképű szövegeket): Miért

érdemes megvenni... 3 hipiszupi pálya (Űrbánya, Irányító Központ, és A Kolónia – Azt írják, ez az ősanyja minden mániákus akció flipperasztalnak), 3-D rámpák, állítólag egy magasabb szint a flipperek közt. Sőt, azt is ráírták szimplán, hogy ÉREZD!

Még mindig a hátsó borítón vannak a program rendszerkövetelményei 486DX33 vagy Pentium, CD-ROM, SVGA 640x480x256, 8 mega RAM, Windows 95 és Win3.1. Jó. A Windows betöltése után nekiláttam az installálásnak. Először is leteszteltette velem a maga kis apróságait (hangkártya, monitor, stb.), aztán egy kilométernyi file-tologatás után indulásra kész lett...

De mivel nem állítottam át 640*480-ra a felbontást, ahogy tudott, rögtön ki is fagyott. Előtte még nem akarta felismerni a CD drive-ot (ez mondjuk lehet, hogy csak egyéni probléma). Ezután viszont már nem tudott ellenállni, el kellett hogy induljon, ami viszont az idegesítő kezdés után egész mást hozott. Azon túl, hogy az egész játék alatt órákat várhatunk, míg betölti az egyik-másik pályát, a játék egészen jóra, ötletesre (és így tovább) sikerült. Persze azért hagy maga után kívánnivalókat szép számmal. Ha az introt végignézzük vagy túllépünk rajta, egy főmenühöz jutunk. Innen rögtön el is indíthatjuk a játékot, de ezenkívül megnézhetjük a legmagasabb elért pontszámokat, és a szokásos beállításokat is „lemozoghatjuk".
Ezek a zene, a különféle hangok hangereje (ki is kapcsolhatóak), a labdák száma (3 vagy 5), meg egyéb apróságok a játék közbeni animációkról. A főmenüben található még a help, ami tanácsokat tartalmaz. Szerintem az alap"mennyiségek" nagyjából jók. Talán a zenét érdemes kissé hangosabbra venni. Ezek után indítsuk el a játékot. A három pálya közül választhatunk, vagy mind a hármat egyszerre. Ez arra jó, hogy nem kell állandóan egy pályáról való kilépés után mindig a főmenübe visszatérni. Lehet négy játékossal is játszani, amit még nem próbáltam ki, de biztos, hogy még az 1 playernél is lassabb. Tehát nem fontos erőltetni, ha nem kötelező (azért kipróbálni ki lehet!). A pályák közül a Colony és a Space Mine jók, meg játszhatóak (főleg az utóbbi kiemelkedő). Nézzük a Space Mine-t. Ez egy űrbeli bányatelepen játszódik. Elég szép, de ami a legfontosabb, nagyon összetett. A gép mindig nagy célkereszttel mutatja az éppen eltalálandó célpontot (Ezt ki-be lehet kapcsolni a Preferences-ben – Alapban be van kapcsolva). Itt elsőnek két liftet kell ellőni. A legelején szinte semmi sincs ezeken kívül, ami pontot érne, úgyhogy elég unalmas, de aztán szép lassan mindent be lehet indítani sorjában. Később már villog a képernyő, mint a Bunsen-égő. Egyébként a pálya egy fő és két kisebb oldalrészből áll. Mivel az egész pályát egy képernyőbe zsúfolták bele, az oldalrészek alig látszanak, ami kicsit visszavesz a nagy hangulatból. No nem baj. Robbanthatunk, vájathatunk új járatokat, ha megcsináljuk a feladatokat (néha van csak adott időre megoldható). Van benne multiball is. Nekem kettő labda jött össze eddig, nem tudom, van-e több. Nagyjából ennyi elég is. A legnagyobb probléma az ütőkkel van. Annyira távol tették őket egymástól (nem tudom, hogy direkt?), hogy sokszor lehetetlen megmenteni a labdát. Így elég gyorsan mennek egymás után a játékok. A képernyő sincsen nagyon túlzsúfolva, és a nagy kemény robotikusnak szánt „beszólások" is halál nevetségesek. Meg kicsit lassú is a grafika (főleg gyors labdánál). A másik két pálya nem ennyire játékos. Főleg a legnagyobb, leghatásosabban kinéző Command Post.

Ezen kívül nagyon idegesítő, hogy állandóan kifagy a program (leginkább a bénábbik két pályán), és mindig akkor, ha valami nehezebb helyre sikerült belőni. Szóval nem az igazi. Nyugodtan megcsinálhatták volna DOS alá is – akkor talán nem kéne a pályákat egy képernyőre bezsúfolni és úgy sokkal hatásosabb lenne. Na meg az a rengeteg töltögetés... Szerintem nem veszi fel a versenyt a mostanában jövő valódi 3D-s flipperekkel (ez inkább a 3D és a 2D közt van valahol). A Sierra első Windows-os flippere (outpost) után, ami totális bukás volt azért sokat fejlődtek a fiúk, de még mindig van mit finomítani. Azért jó vicc volt tőlük, hogy ráírták a borítóra, hogy a Világűr Leggyorsabb Flippere – legalább szerénységből már profik.

Flipper Öcsi

R. of Master Lu

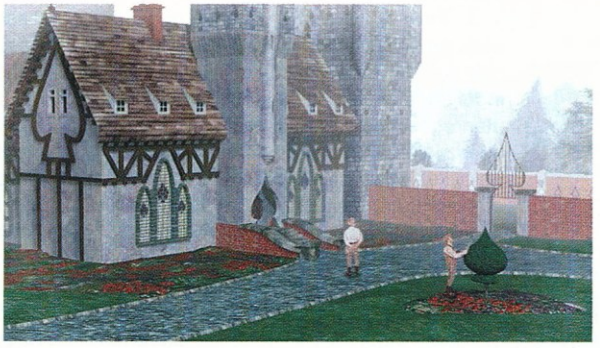
INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US Gold**
Megjelenés:	**December**

Hiszed-e vagy sem, megint azt képzeltem, hogy egy jó kalandjáték fog napvilágot látni. Legalábbis erre vallottak azok a képek, amiket a U.S.Gold küldött a Master Lu-hoz.

Szépen elkészített renderelt hátterek, odaillő digitalizált szereplők és az egyik képen pont csókolóztak! Na, mondom ebből még lehet is valami, még ha nem is tartoznak a kedvenceim közé a digizett videok. Aztán elindítottam a demot és még elégedettebb képet vágtam. Egy elég esztétikusan elkészített menü jött elő. Katt az introra, majd paff! Nincs elég memória. Meglehetősen megütközve néztem ezek után, mivel 605K Base memory-m van, de gondoltam csak följebb tudom még badizni ezt egy kicsit. El is értem az álmok határát súroló 614K-t, és boldogan vigyorogva újra próbálkoztam, aztán megértettem milyen is lehetett Jokernek, mikor arcára fagyott a mosoly. Megint kifagyott!

Végül aztán hosszas szenvedés után QEMM-mel sikerült elindítanom a játékot, de azért kicsit soknak találtam azt a 632K-t, amire szükség volt. Na, mindegy, ha a program rész nem is a legfényesebb, a játék még lehet jó. És itt ért a második csalódás.

Mint kiderült, nem csak a szereplők vannak videoról digizve, de időnkét a hangulat fokozása érdekében egyes részleteket kis ablakokban ki is emelnek, aztán azok ott mocorognak. Dehogy ezek hogy néznek ki! A főszereplőt, a csábító és kemény szuperhőst egy meglehetősen átlagos kinézetű színész játssza, akit



legfeljebb a rabszolgasorsban tudnék elképzelni hivatalnokként, a jelmezek pedig elég nevetségesek. De az még csak hagyján, hogy a szereplők milyenek, azt meg lehet szokni, viszont az animáció...

Hogy néz ki például az emberek járása! A főhős húsz méterre dobálja maga elé a kezeit, miközben úgy kihúzza magát, hogy majdnem hanyatt esik. De említhettem volna az egyik őrt is, aki meg olyan, mintha botot nyelt volna. Jó, ezt is el lehet nézni. Sőt el is néztem volna, ha a főszereplő társa, a kínai nő jól nézett volna ki, de semmi különöset nem láttam benne, sőt. Pedig micsoda oriental nénik rohangálnak még itt is néha az utcán! Eh, mindegy!

A kinézet ezek szerint nem a várt eredményt hozta, de megesik az ilyen. Csakhogy maga a játék is elég közepes lett. Leginkább a Noctropolishoz hasonlíthatnám, azzal a különbséggel, hogy itt legalább a kezelés elviselhető. Csak egy dolgot hiányoltam belőle: ha már egyszer úgyis csak három ikont kell használni, miért nem lehet ezek közül egy jobb clickkel válogatni?

Szóval ott tartottam, hogy játék. Lévén, hogy elég intelligens a pointer, nem különösebben nehéz észrevenni a felhasználható tárgyakat, és ezek rendeltetését is viszonylag könnyen ki lehet találni. Ez nem túl nehéz, de nem is feltétlen egyszerű játékmenetet tesz lehetővé. Egy jó pont. Viszont a sztori! Yargh! Amikor a főszereplő könnyekig meghatódott egy néma öreg hölgy hálás mosolyától, amiért egy háborús fényképet ajándékoztunk neki, és még szóba került a „szív nyelve" kifejezés is, na itt majdnem elokádtam magam!

Minek kell ilyen érzelgősséggel telepakolni egy játékot? (Yeah! Kelljen benne sokat lőni, oszt legyenek benne jó nők, és kész! Ja. Ez köll a népnek!)

Mellesleg az se tett rám túl jó benyomást, hogy a lopás gondolatát hősünk alapban elveti, esélyt sem hagy annak elvégzésére. Tisztára olyan, mintha Tom & Jerry sakkban döntené el mit tehet, és mit nem.

De nem is ecsetelem tovább a szerintem túlzott nyálfolyatás körülményeit, mivel ezt úgyis csak játék közben lehet igazán átérezni, és én magam sem éreztem ezt az egészet annyira zavarónak, mint ahogy itt kitűnik. Egyébként sem érdemes két perc játék után az egészről megingathatatlan véleményt alkotni, mert ki tudja mit hoz a jövő. Az eddigiek alapján viszont egy elég közepes játékról lehet szó.

Created by RF Rainbird

Zone Raiders

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Virgin**
	Megjelenés:	**'96 Január**

Nagy divat manapság ez az irtsuk az N.M.E.-t a jövő útjain izé. Az ember bepattan egy ilyen-olyan hyperszuper járgányba, bekapcsolja a biztonsági övet, megnyomja az indítógombot, aztán csak megy, és lő, és lő, és megy, és még persze lő is. Yeee.

Nem fogjátok kitalálni, miről is szól a Zone Raiders. Na, elárulom: menni kell, és lőni. (Na? Na? Gondoltad volna?) Persze gondolkodni aztán itt se nagyon kell (sőt, nem is érdemes), mivel elég nehéz egy elég szűk úton, amiről akármelyik fordulóban lerepülhet az ember stratégiázni. Rohanj végig az úton, aztán vagy szerencséd lesz, vagy nem. Nos, jól van, ezek szerint ez egy tisztán akciójáték. Lássuk, mit is nyújt.

Négy előre összeállított, plusz egy a játékos által barkácsolt autótípussal cirkálhatunk egy lerobbant, meglehetősen unalmas kinézetű városban. A kocsik specialitása, hogy nemigen van kerekük nekik (WOW! Micsoda mondat!), úgyhogy elég különös az „útlebegésük". Ezen nagyjából azt kell érteni, hogy nem túl egyszerű az irányítása. A teljes játékban nyolcféle fegyver közül választhatunk majd, amiből mármost is rendelkezésünkre áll néhány egyszerűbb darab. Tizenhat küldetést kell teljesítenünk, de ha mind olyan nehézségű mint a demoban található, akkor attól tartok nem lesz túl hosszú a játék. Hálózaton nyolcan játszhatnak egymással cooperative vagy deathmatch módban, modemen vagy soros porton keresztül sajnos csak ketten (bár ezt nagy hülyeség volt mondani, mert elég evidens dolog). A végére hagytam a játszhatóság értékelését. A kinézetre nem lehet túl sok rosszat mondani, de túl sok jót sem. VGA-ban egy DX50-esen 8MB RAM-mal szupergyors a sebesség, viszont a kinézet... hát az elég ocsmány. SVGA-hoz meg valami azt súgja, hogy egy kicsit azért több kell, mint ez a konfiguráció. Ott már egész elviselhetően néznek ki a dolgok, de még ez sem igazán volt ínyemre.

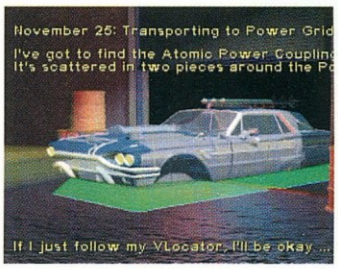
Itt most nem arra gondolok, hogy a tárgyakhoz közel menve azok túlzottan elpixelesednek vagy mit tudom én, hanem arra, hogy a kinézet változatossága megközelíti a nullát. Gyakran azt se tudtam, hogy most jártam-e már ezen a helyen, vagy megint izgulnom kell, hogy hátba lőnek. Ilyen apróságokat pedig, hogy hirdetés a falon senki ne is várjon. (Nem mintha úgy szeretném, mikor egy Virgin logo kacsintgat felém egy falról, de kitalálhattak volna valami jó kis cyberképet vagy egy ultramodern Playboy hirdetést. Na, az tetszett volna!)

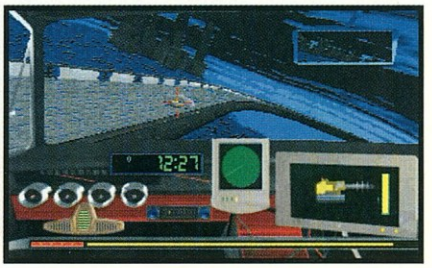
Szóval nem voltam túlságosan meggyőzve a Zone Raiders csodálatos újdonságáról. Elég csak egy pillantást vetnünk a Descentre ahhoz, hogy máris elfeledjük a ZR-t. Igaz, nem is egészen ugyanaz a stílus, de azért akkor is.

Egy dolog azért elég bíztató: a játékot a Virgin adja ki, akik azért nem szoktak különösebben gyenge stuffokat utcára dobni. Ez egy kissé beindítja az ember fantáziáját. Mi van akkor, ha ez még egy nagyon csupasz demo? Mi van akkor, ha ezt még sokkal tovább fogják finomítani? Mi van akkor, ha mégis jók lesznek a küldetések?

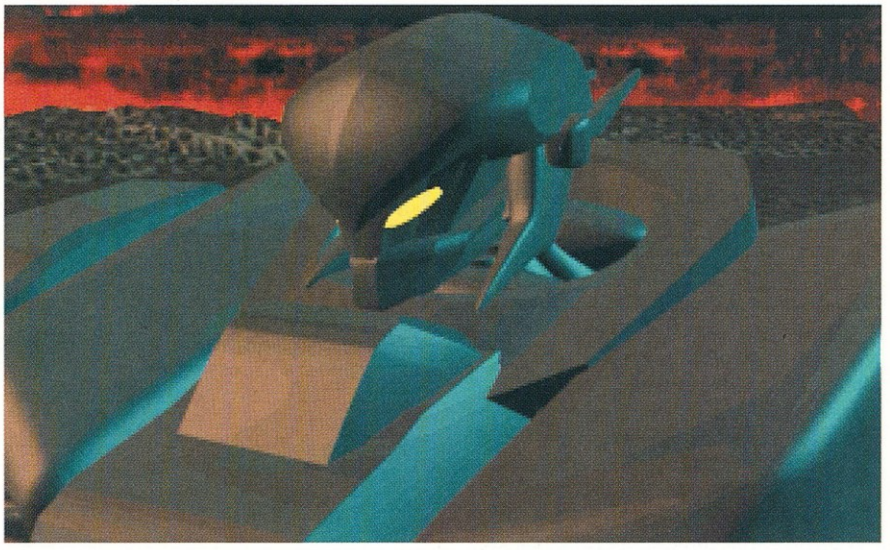
Szóval azért nem egészen kell lemondani a játékról, majd meglátjuk mit tud a teljes verzió. Csak aztán nehogy túl sokat várjunk tőle.

Created by VT Rainbird





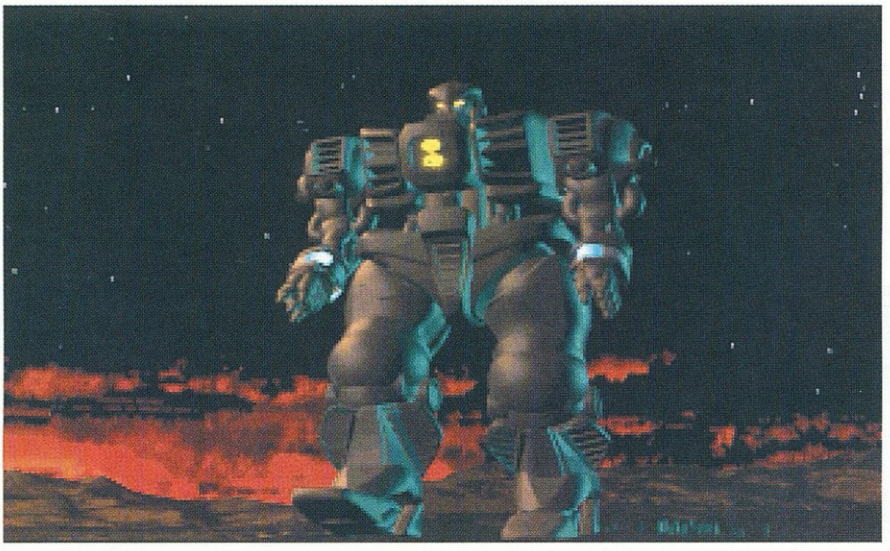
Metal Lords

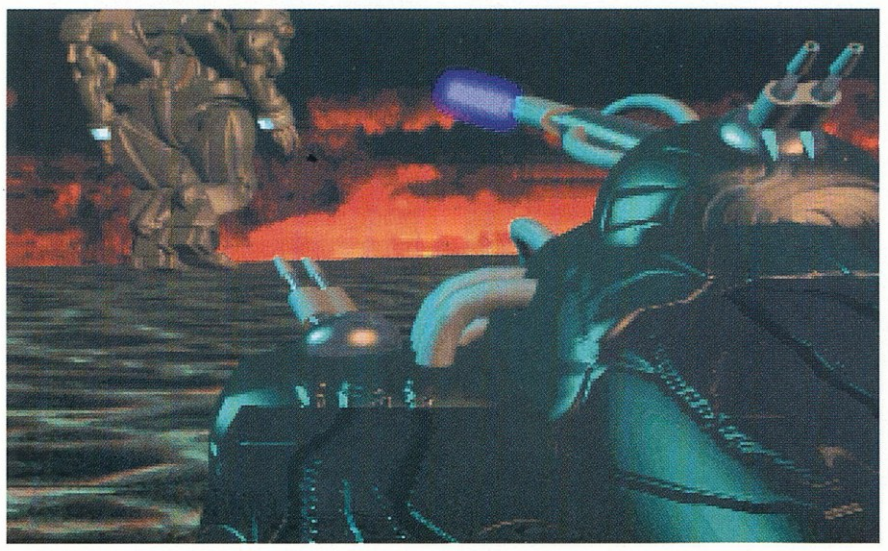


Biztosan mindenki emlékszik még az Activision nyári nagy szenzációjára, a Mechwarriors 2-re. Az óriásrobotokkal való küzdelem nem igazán akar csillapodni.

A New World Computing összeállt egy kisebb fejlesztőcsapattal és kihoztak egy olyan programot, ami nemcsak az akciójátékok szerelmeseit hozza lázba. Miért ne lehetne egy kellemes kis stratégia játékot csinálni óriásrobotokkal? A fejlesztés eredményét elég jól le lehet mérni ezen a kis demon, ami alig több, mint hetven megát akart elfoglalni a winchesteren. Még szerencse, hogy hajlandó elindulni a drága CD-ről is, csak EMS memóriával meg kell egy kicsit támogatni. Nem árt azonban, ha minket is megtámogat valaki, mivel amit a képernyőn látunk, az valami fenomenális.

Az introt nézve eszembe jut, hogy néhány évvel ezelőtt még egy ilyen animáció elkészítéséhez az egész ELTE Számítóközpont rendszere nem lett volna elég. Most pedig egy kis doboz képes ilyen csodát varázsolni a monitorra. Mi lesz itt öt év múlva, ha most ilyen demo-kat tudunk bemutatni nektek? A játék egyébként a Dune 2-re épül. A valós idejű harcot azonban felváltotta a körökre osztott. Ez sokak szemében hátrány lehet, de az igazi stratégáknak azonban ilyenkor csillan fel a szemük. Jó, jó elismerem, hogy a Warcraft és a Command & Conquer esetében nagyon is megfelelt az a rendszer, de ne feledkezzünk meg arról sem, hogy ezek alapvetően stratégia játéknak készültek. Ott pedig igenis nem árt ha el kell babrálnunk bizonyos részletekkel. Gondolok itt a lőszer és üzemanyag-utánpótlásra, légi és tüzérségi támogatásra, az embereink moráljára és más nyalánkságokra.





A Metal Lords remélhetőleg az utóbbi stílus kedvelői felé fog húzni. A Warcraft stílus rajongói sem maradnak azonban harc nélkül. Gondoljunk csak a hamarosan megjelenő Warcraft 2-re, a This Means War-ra, a Z-re vagy a második világháborús Offensiv-re. Lesz itt a közeljövőben akció bőven, csak győzzük egérgombbal.

Ugyanúgy, mint a Dune 2-ben itt is több nagyhatalom oldalán is végigjátszhatjuk az egész játékot. Egy kis színt visz a dologba, hogy nem csak egy embert választhatunk, hanem nemesek egész sora közül csemegézhetünk. Persze nem mindegy itt sem, hogy kit emelünk ki. Mindenkinek más az erőssége. A demo által választott úriembernek kiváló mérnöki

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**US Gold**
	Megjelenés:	**December**

képességei vannak. Ezt sikeresen kamatoztatja is a későbbiekben. Gondolom a rokonság hölgytagjai egészen másfajta képességekkel fognak győzedelmeskedni.

A család feje röviden és lényegretörően elmondja a küldetést, megkér minket, hogy csináljunk már valamit a Drakkan egységekkel a Sirius ívén, mivel nagyon elszemtelenedtek az utóbbi időben. A diplomáciai tárgyalások sorra kudarcba fulladtak, s így a fegyvereké lett a főszerep. Mivel emberünk leginkább a mechanikus eszközök világában ismerte ki magát, ezért egy kicsit átbuherálta az egyik mech tervrajzát. A fegyverzettől kezdve a robotot irányító számítógéprendszerig mindent beállíthatunk a laborban. Külön érdekesség még az is, hogy egy halom speciális tulajdonság egyikével fel is szerelhetjük a legújabb játékszerünket.

Ezután indulhat meg a tömegtermelés. A kívánt mennyiség legyártása után minden cuccot bepakolnak egy nagy darab szállítóhajóba, és irány a kívánt célterület.

Itt szúrnám közbe, hogy bár a demoban nem szerepel igazán, de fontos szerepet kapnak a végleges programban az ipari létesítményeink. Itt is előállíthatunk majd különféle fegyverrendszereket és itt kell előteremtenünk a háborúhoz szükséges egyéb felszereléseket. A lövöldözés előtt még kommunikálhatunk is a beépített emberünkkel, hogy a lehető legideálisabb pillanatban támadjunk. Maga a stratégiai játéktér elég csúnya, de azért remélem, hogy nem ez lesz a végleges. Nem hiszem, hogy olyan nagy kunszt lenne az ilyen jellegű játékoknál SVGA grafikát használni. A Warcraft 2 simán tudta kezelni a 640x400-as figurákat és még csak le sem lassult több egység együttes mozgatásánál sem. Persze az már más lapra tartozik, hogy fogja lekezelni azt, amikor mindkét félnek lesz egy teljesen kiépített bázisa és száz-száz fős csapata. Ha akkor is megmarad az eredeti sebesség, akkor le a kalappal a Blizzard programozói előtt. Ha meg nem, akkor ideje upgradeelni...

Minden egyes robot véges számú mozgásponttal rendelkezik egy körben. Szerencsés esetben a mozgáspontokkal elég közel kerülünk a kiszemelt ellenfélhez, és meg tudjuk támadni. Ebben a scenarióban elég pite ellenfelekkel kell megküzdenie a gépnek, gondolom később az erőviszonyok eldurvulnak egy kicsit.

Az sem mindegy, hogy melyik ellenfélre milyen fegyvert használunk. Nem túl szerencsés, ha elpocsékoljuk az összes páncéltörő rakétánkat és a komolyabb ellenfelekre már csak a dobócsillagok maradnak.

Sajnos ez csak egy slide show, így nem is tudunk vele behatóbban megismerkedni. A demo végén megjelenő vicces kis felirat szerint a kész játék már valamikor tavasszal megjelent. Szomorúan kell tudomásul vennünk, hogy egy kicsit késtek a fiúk és csak az elkövetkezendő hónapokban várható a megjelenése. Ha jól emlékszem nem ez lesz az egyetlen óriásrobot stratégia, a Sierra berkeiben is készül valami hasonló. Alig várom már, hogy összehasonlítsam a két játékot.

Mocsy

Stonekeep

A Dungeon Master második részével nem lőtte el minden puskaporát az Interplay. Még az idén meg akarják jelentetni a jelenlegi legnagyobb project-jüket. Ezekben az RPG ínséges időkben nem is fog ártani egy jó kis Stonekeep. Eredetileg egy kicsit szkeptikus voltam a programmal kapcsolatban, de a demot meglátva minden kételyem eltűnt. Igazi sikerprogram lesz a javából. Persze kicsit jobban örültem volna egy hagyományos többszereplős szerepjátéknak, de nem szabad telhetetlennek lenni.

Talán legjobban a tavaly ilyenkor megjelent Dragon Lore-hoz tudnám hasonlítani. Az akkoriban elég kellemes programnak számított, mivel a két CD-t megtöltő animációi elkápráztattak minden játékost. A Stonekeep-ben a renderelt ellenfelek mellé még beszúrtak néhány emberi színészt is. Eleinte tartottam attól,

hogy elrontják néhány hatalmas pixelhalmazzal, de kellemesen csalódtam. Gyönyörű, folyamatos mozit látunk, korhű jelmezekben.

Az introból nem igazán derül ki, hogy mi is történik valójában. Egy idilli napon mikor mindenki békés és elégedett volt a kastélyban, eljött az Árnyékkirály, hogy uralma alá hajtsa a birodalmat. Terve egész jól sikerült, kivéve egyetlen apró részletet. A trónörökös Drake, egy mágus segítségével elkerülte a katasztrófát. 10 évvel később, mint érett, pelyhedző állú ifjú tért vissza a hajdani szülőhelyére. A Földanya segítségével bejut a várba és megkezdi hosszú és kalandos útját. De ki is ez az Árnyékkirály? Miért pusztított el mindenkit ebben a virágzó országban? Ezekre a kérdésekre azonban csak a végső verzióból fogjuk megkapni a választ. A végleges játék egyébként december magasságában fog megjelenni. Lesz benne minden ami szem-szájnak ingere. 22 darab hatalmas szint, külvilág, rúnamágia, egy halom szörny és még sok minden.

Ebből a potom 40 MB-os demoból kapunk egy kis ízelítőt, hogy mit is fogunk csinálni a két ünnep között. Ez nem egy lebutított democska, itt mindent ugyanúgy meg tudunk csinálni, mint az eredetiben. Kezdetben elég szegényes a fegyvertárunk, de az őrök szobájába bejutva hamar szerezhetünk egy bőrpáncélt és egy tőrt. Ezekkel a tárgyakkal felfegyverezve már nincs sok esélyük az ellenfeleinknek.

A második szintre lejutva találkozunk magával a főgonosszal. Sikeresen megszabadít minket az Istennő társaságától és ráadásul ki is nevet minket. Na azért ezt az utóbbit nem kellett volna. Sok mindent eltűrünk, de ezt nem. Folytassuk tovább a barangolást a második szinten. Itt már találkozunk az első komolyabb ellenfelekkel, a goblinok személyében. Hamar le tudjuk őket csapkodni, csak a fejükre kell célozni. A harc teljesen megegyezik a már megszokott real-time vagdalkozással, azzal a különbséggel, hogy itt nem

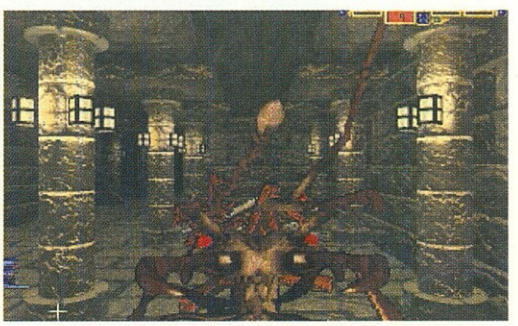
INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Interplay**
	Megjelenés:	**December**

mindegy, hogy hova célzunk az ellenfél testén. Teszem azt nem túl szerencsés egy goblin sisakját püfölni, de mondjuk ha célba vesszük a szemét...

A lemészárolt szörnyeket nem árt kifosztani, mindig van náluk valami érdekes tárgy. A legjobb dolog az az édes ginszenggyökér, melynek elfogyasztása jótékonyan hat a teljesítőkép..., akarom mondani az életerőnkre. Találkoztam az egyik szobában egy aranyos kis zöld rondasággal, aki rögtön nekem rontott. Közben meg azt kiabálta, hogy takarodjak a házából és szörnyetegnek nevezett. Hiába, látszik, hogy nincs tükör a kastélyban. Hosszas keresgélés után sikerült megtalálnom az egyik legfontosabb tárgyat a játékban a naplót. Ennek birtokában már lehet használni az automata térképezést, ami az Ultima Underworld sorozat minden jó tulajdonságát magában hordozza. Nem elég, hogy kijelzi a térképen az aktuális pozíciónkat, de még jegyzeteket is készíthetünk a lapokra. Persze a napló nem csak erre az egyre jó. Itt található a karakterlap, amiről a főhős legfontosabb tulajdonságai leolvashatóak. Gondolom azt mondanom sem kell, hogy ezek az

értékek idővel növekedni is fognak. Tehát ismét lehet fejleszteni egy hőst.

A későbbi szinteken állítólag már társaságot is fogunk kapni, bár gyanítom, hogy a harcban ezek a társak nem fognak igazán a hasznunkra lenni. Bíztató még az is, hogy nem csak ebben a környezetben kell bolyonganunk és öldökölnünk, hanem a külvilágot is meg kell látogatnunk. Remélem a kalandelemekkel sem igazán spóroltak a készítők, túl sok DOOM klón jelenik meg mostanában fantasy környezetben (Witchheaven, Hexen..). Kár lenne, ha a Stonekeep is hasonló sorsra jutna. De ne legyünk ennyire borúlátóak! Bíztató jel, hogy a minimális hardverigény nem P



betűvel kezdődik. Igaz ami igaz, hogy minimálisan nyolc MB RAM kell az elindításhoz, de szerintem már az otthoni gépek nagy százalékában ennyi található. Remélem jövő ilyenkor nem kell ugyanezt leírnom egy kétszer ekkora számmal.

A szerepjátékokban a harc után a legfontosabb rész a mágiahasználat. Itt elég ötletesen lett megoldva. A játék során találunk különböző rúnaköveket és ezekből kell összeraknunk a varázslatainkat.(Látszik, hogy a készítőknek nagyon tetszett az Underworld széria.) Figyeltek arra is a tervezők, hogy egy-egy fontosabb info véletlenül se kerülje el a figyelmünket. Ezeket automatikusan felírja a kiskönyvbe és így nem maradunk le semmiről. Ez egy kicsit megkönnyíti a dilettánsok életét is, de azért a nagy kalandozók sem maradnak rejtélyek nélkül. A 22 bejárható pálya fogja biztosítani a hosszantartóságot és az izgalmakat. A Stonekeep valamikor december elején kerül a boltokba, mindenkinek nagyon ajánlom.

Mocsy

Ceasar 2

Ave! Köszöntelek a római birodalom születésének hajnalán. Egy római provincia vezetőjeként kezdődő pályafutásodat akár a birodalom császáraként fejezheted be, ha ügyes vagy, jó uralkodó és hatalomvágyad nem ismer határokat. A Caesar 2 megérkezett és egyelőre csak pozitívumokat tudok róla mondani; nagyságrendekkel jobb mint az előző rész volt. Igaz, erősen Sim City beütésű, de ez csak a városi szintre vonatkozik. A provinciák igazgatása és természetesen a hódítások, a háborúk egészen új arculatot kölcsönöznek ennek a gyönyörű játéknak.

Az első ránézésre úgy tűnik, hogy pont olyan a dolog, mintha a Sim City lenne új, ókori grafikus szettel; lakónegyedek, kereskedelmi zóna, oktatás, kultúra, vízrendszer, ... mindnek megvan a megfelelője. Igenám, de mindez csupán a provincia fővárosának építéséhez tartozik, ez az ún. city level. Kis birodalmadat azonban nem csak ezen a szinten irányíthatod. A provincia szintjén a kisebb városokat, falvakat és településeket utakkal kapcsolhatod a fővároshoz és emellett különféle gazdasági telepeket létesíthetsz (farmot, bányát, kikötőt, stb.). Ezek szorosan kapcsolódnak a főváros fejlődéséhez és éppúgy felügyeletre szorulnak mint a város. A Caesar 2-ben sem lehet roham léptekkel haladni. A folyamatosan pergő idő fontos szerephez jut, a túlságosan gyors fejlesztések a kezdeti szakaszban káoszhoz vezethetnek; tűzvészek, rablások, lázadás. Szép komótosan, lassan de biztosan kell megépítened a várost, ügyelve az egyensúlyra. Ha sikerül elérned az előírt szintet, nyertél, tovább terjeszkedhetsz. Ez a négy szint meghatározott értékekből tevődik össze a béke, a kultúra, a jólét és a birodalom területéről.

A játék több nehézségi fokozatban is játszható, akik pl. ki akarják hagyni az életükből a hadviselés gondjait, megmaradhatnak a városi építkezés szintjén. No de, miért tennétek ilyet, amikor ez adja a Caesar 2 komplexitásának lényegét! A program pedig mindenben segít, egyetlen jobb klikkre információ és tipphegyek jelennek meg. Nem kell feltétlenül impossible fokozattal kezdeni...

A város szintjén a föld értékének sokkal nagyobb szerep van, mint pl. a Sim Cityben (muszáj ezzel összehasonlítanom, bocs). Ugyanis nagyrészt ettől függ az épületek továbbfejlődése. Emellett persze fontos a vízrendszer kiépítése, a közbiztonság fenntartása és követelmény a kulturális fejlesztés is! A kereskedelmi és ipari területek működésének hatékonysága viszont már nem a város szintjén dől el, hanem a providencia „hatáskörébe" tartozik. Ennek a titkait azonban most nem osztanám még meg veled, mert ez itt csak egy ajánló, korlátolt helykapacitással, a leírást majd a PC Guruban. Nem is akarok nagyon belemenni a részletekbe, de elég nehéz visszafogni magam, mert egyelőre le vagyok nyűgözve.

Természetesen a római birodalomban is a pénz az úr. Ezt a különféle adókból gyűjtheted be, ami elég érzékenyen érinti a lakosságot, ezért csak óvatosan az

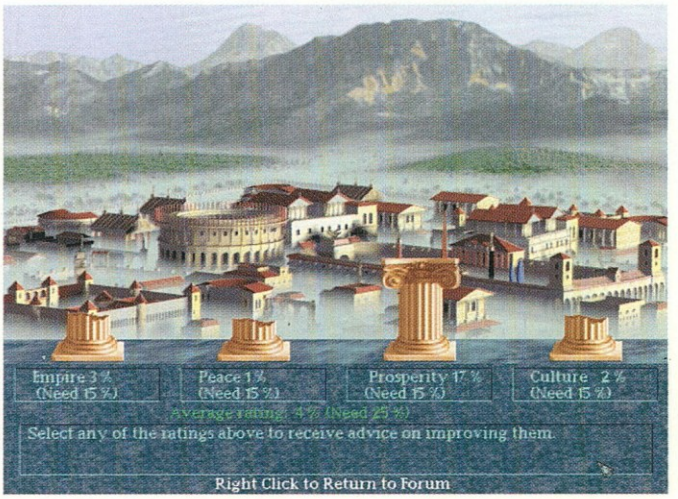
INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Sierra**
Megjelenés:	**Megjelent**

adóterhekkel! A populáció növekedése fontosabb, mint a gyors meggazdagodás, aminek a megtorlása sem várat soká magára! A békés lakosok elkeseredésükben rombolásba kezdenek és mégha korrigálod is helytelen döntéseidet, nem felejtenek egykönnyen. Ezért érdemes kezdetben lassabb idővel játszani és jól átgondolni mit, mikor teszel. A fórum lesz az a hely, ahol minden központi döntésedet meghozhatod. Ez éppúgy vonatkozik a város és a providencia szintjére is. Itt tekintheted át birodalmad fejlődését, kapcsolatba léphetsz a császárral, kiróhatod az adóterheket, utasításokat adhatsz a légióknak, plebejusokat foglalkoztathatsz, áttekintheted a kereskedelmet, stb.

A háborúhoz szükséged lesz majd legalább egy erődre és természetesen légiókra. Ezek nélkül a város, kis birodalmaddal egyetemben, védtelen. A haderők csapatainak rejtelmeit viszont igazán nincs hely kifejteni, ugyanis a légiók négy egységtípusból állnak össze, ezek ún. cohort-okra (a légiók tized része) oszlanak, és minden cohort századokra van bontva,.. Na ugye. A lényeg, hogy fogunk jókat csatázni a görögökkel, a barbárokkal, a dalmátokkal és mindenkivel aki utunkban áll (vagy akinek mi állunk az útjába). Nagyon jó, hogy támadó csapataink különféle alakzatokban törhetnek előre és ezeknek a megválasztása nem mellékes, hanem kulcsfontosságú.

Összegzésül a Caesar 2-ről elmondható, hogy le a kalappal. Az első részhez képest mind tartalom, mind forma szempontjából óriásit lépett előre. A hangulat pedig kiemelkedő, egyszerűen remek. A betétanimációkkal sem estek a készítők túlzásokba, nagyon szépek és egyáltalán nem szabdalják fel a játék menetét. Negatívumot, legnagyobb megdöbbenésemre, nem fedeztem fel és ez elég indok arra, hogy nekilássak a program kivesézésének, amit nektek is csak ajánlani tudok.

Lily



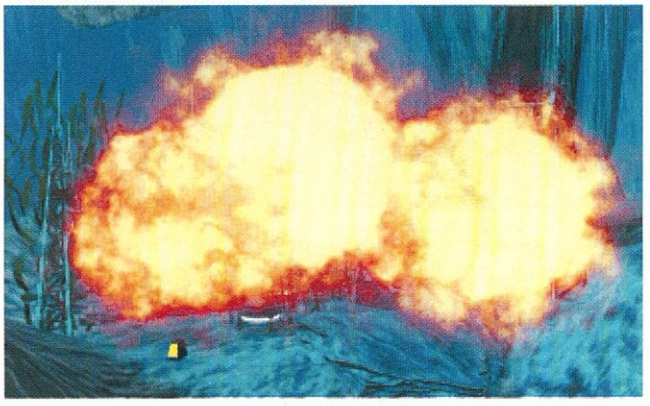
Wetlands

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US Gold**
Megjelenés:	**December**

Ha jól számolom, akkor ez már a harmadik olyan játékdemo, amibe belekotnyeleskedett a New World Computing. Úgy látszik nem elégedtek meg a Heros of Might and Magic sikerével, nagyobb szeletet szeretnének maguknak a piacból. A most bemutatásra kerülő slide show sutba dobja a mostanában oly divatos digitalizálási elképzeléseket. Az egész program kézzel van megrajzolva, sehol egy hivatásos színész.

Az egésznek a hangulata leginkább a Full Throttle-ra emlékeztet. A főhős kiköpött Ben, mind kinézettre, mind viselkedésre. A program a távoli jövőben

játszódik, ahol a tengerfenekek kifosztása jelenti az egyetlen megélhetési forrást. A főhős is egy ilyen szerencsevadász, aki formatervezett kis tengeralattjárójával magányos farkasként vadászik az értékekre. Persze van néhány nehézfiú, akik ezt nem igazán nézik jó szemmel és ezt nyomatékosítják is néhány fegyveressel. Nagyon remélem, hogy ez lesz az a program ami végleg elfeledteti velünk a First Encounter próbálkozást. Még igazából semmit sem lehet tudni a programról, de remélem egy kellemes kereskedős-akció szimulátorral leszünk gazdagabbak. Privateer a tenger alatt. Rég volt már igazán jó program ebben a kategóriában.



A víz alatti részek eszméletlenül szépek, nagyon kíváncsi leszek a mozgatásra. Itt a demoban úgy tűnt nem igazán okoz gondot a sebesség, de ez majd elválik a végleges verzióban.

A NWC keze alá dolgozott ennél a programnál egy ez idáig teljesen ismeretlen csapat, a Hypnotix. Eddig még nem igazán rukkoltak elő semmilyen nagyágyúval, valószínű, hogy ez lesz az első igazán nagy dobásuk. Bízom benne, hogy sikerük lesz, éppen itt az ideje, hogy a béna digitalizálást és renderelést felváltsa valami szép kézzel rajzolt grafika.

A CD-ről töltés sem okoz nagyobb gondot, mivel egy egészen új videotömörítést használtak, melynek következményeképp remekül lehet élvezni a történetet még egy dupla sebességű CD-ről is.

Nem tudok még pontos dátumot mondani a megjelenésről, bízom benne, hogy az ünnepek ideje alatt meg fog jelenni. Bár ha jobban belegondolok, akkor érdemesebb lenne valamikor az uborkaszezonban megjelentetni, mivel karácsonykor hatalmas lesz a kínálat. Az pedig nem igazán valószínű, hogy a nagy nevek helyett (Screamer, Dungeon Keeper, Tie fighter Collection) pont a Wetlands-t fogja mindenki választani. Az pedig kár lenne, ha egy ilyen kellemes program veszendőbe menne az erős konkurencia miatt.

Mocsy

Nascar Track Pack

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Virgin**
Megjelenés:	**Megjelent**

A Nascar sikere után várható volt, hogy a Papyrus valamit kihoz még hozzá. Nem is hazudtolták meg önmagukat és kihozták hozzá a 7 új pályát tartalmazó Track Pack-üket.

Kevesen tudják, hogy a Nascar több díjat is elnyert az USA-ban. Ezt nyugodtan tanúsíthatom, hiszen volt szerencsém a Nascart is tesztelni és az élethűség szempontjából egy maximális szimuláció. Ez okozta igazán a nehézségeket is, hiszen tökéletesen beállítani úgy, hogy a gép játékosai ellen is legyen valamennyi esélyünk, elég nehéz volt. Ez persze nem törhette meg az izgalmakat szerető versenyezni vágyók lendületét.

A Track Pack nem csak 10 új pályát tartalmaz, hanem egy Upgrade-t is, ami az első verziót 1.2-es verziószámúra javítja fel. Ez miért kellett? Mert sok bugot kijavítottak – olyanokat, mint az ellenfelek sérülése: ha nekimentünk az ellenfél autójának, csak a miénk sérült az övé nem –, ami néha igazságtalan előnyt jelentett vagy a gépnek vagy a játékosnak vagy egyszerűen csak idegesítő volt.

Nem szeretném sokáig húzni a dolgokat, nézzük a pályákat (ABC sorrendben):

- Charlotte Motor Speedway (1.5 mérföld)

Ovális pálya, gyors kanyarvételekre alkalmas

- Dower Downs International Speedway (1 mérföld)

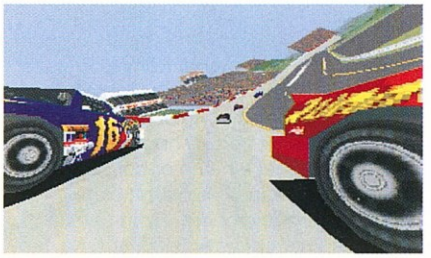
Ovális pálya, hossza miatt vigyázni kell a kanyarjaiban, mert nem ad olyan gyors kanyarvételekre lehetőséget, mint a Charlotte-i

- North Carolina Motor Speedway (1.017 mérföld)

Ovális pálya, viszonylag rövid pálya, de a kanyarjainak íve miatt gyorsabb kanyarvételeket enged mint a Dower Downs-i pálya

- North Wilkesboro Speedway (0.625 mérföld)

Rövid és viszonylag lassú pálya, mert a kanyarjai nincsenek annyira megdöntve mint az előbbieknek.



- Pocono Raceway (2.5 mérföld)

„Háromszög" pálya, elég hosszú, ezért nagy sebességek elérésére van lehetőség, de a kanyarjaiban vigyázzunk, mert könnyen elszállhatunk.

- Richmond International Raceway (0.75 mérföld)

Ovális pálya, körülbelül ugyanolyan sebességeket tesz lehetővé, mint a Wilkesboro-i pálya, bár egy kicsit hosszabb.

- Sears Pont Raceway (2.52 mérföld)

Hosszú pálya 12 kanyarral. Igazán embert próbáló. Nagy sebességek elérésére nincs lehetőség. Vigyázzunk a kanyarokban, mert nincsenek döntve és van két visszafordító is.

Ennyit a 7 pályáról. Maga a játék ugyanolyan csúcs, mint volt (igaz hét pályával hosszabb). Nagyon szép a grafika, jók a hangok. És maximálisan élethű. Akinek megvan a Nascar, az ezt sem hagyhatja ki.

Mr.T.

The Jungle Book

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Virgin**
	Megjelenés:	**Megjelent**

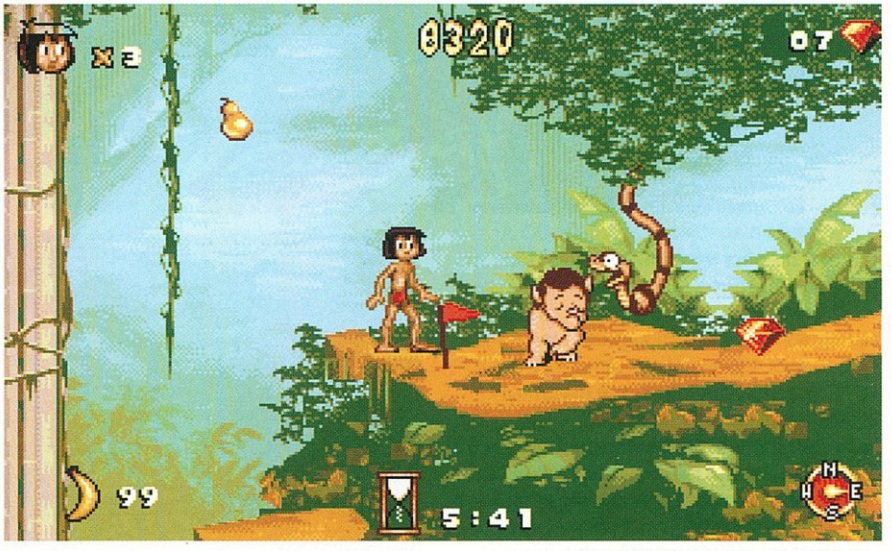
A nagy Disney műhely meglehetősen régi, csakúgy, mint az egyik legjobb produktuma, a Dzsungel Könyve. Persze ez jórészt Kipling érdeme is, hiszen maga az alapmű is iszonyú jó. Szóval nem kellett nagy ötlet ahhoz, hogy „Tyű, de sikeres rajzfilmet lehetne ebből csinálni!". És lőn! A kis Maugli hányatott élete megjelent Disney-módra. Ez itt persze egyáltalán nem negatív jelző, sőt. Ká vagy a habókos keselyűk annyira el lettek találva, hogy csak ámul a néző, hogy lehet néhány vonallal ennyire karakterisztikus személyiségeket alkotni. No persze Balu, Lajcsi, Bagira és Maugli alakjára sem lehet panasz. A fülbemászó zenei betétek

titkos helyek sem. Mivel a játék időre megy, ezek feltárása néhány életbe kerülhet, de lehet hogy megéri...

mellett nem is csoda, hogy ilyen siker lett. Innen pedig már egyenes út vezet tovább a filmvászontól a számítógép programokig, ahol mindenki maga veheti kezébe Maugli sorsának alakítását.

A tizenkét szinten játszódó kaland igazi, vérbeli mászkálós játék; gyűjtögetünk, lövöldözünk és ha ügyesek voltunk, tovább jutunk. Időnként „főellenségek" keserítik életünket (Ká, Lajcsi és természetesen Sir Kán). Nem hiányoznak a bónusz pályák és játékok,

Az első pályán a dzsungelben találod magad és bőszült gyümölcsszedés közben meg kell keresned a megadott számú gyémántot, majd végül a szundító Bagirát. Néhány dzsungel szint után már rutinosan fogod használni a különféle fegyvereket; banánt, bumerángot és a kókuszdiókat. Hogy kire mi igazán ártalmas azt bizony ki kell tapasztalni. Ká ellen például pont a leggyengébb fegyver hatásos. Miután sikeresen levertük az



óriás kígyót, Háti őrjárata következik, ahol az indákon való mászást és lengést elefánt-lovaglással kombinálhatjuk. Miután megvan Balu is, irány a falu. Ide az éhenkórász bundás hasán utazhatunk, aki csónakként szolgál a kis Mauglinak a folyón. Persze a gyémántok miatt nem árt felderíteni a lombokat sem! A történet szerint azonban Mauglit elragadják a majmok és királyuk elé hurcolják, a romvárosba. Ez a szint lesz a legnehezebb, minden szétporlad, szétesik vagy veszélyes csapdát rejt, ráadásul a szint végén maga Lajcsi vár bosszúra szomjasan. Ha őt sikerül lenyomni, szerintem Sir Kánnal már nem lesz gond. A hangulat egyébként nem rossz, de a zenei részre több gondot fordíthattak volna.

Aki konzolon játszott már a Dzsungel Könyvével az biztosan nem fog csalódni, igaz nem is fog elájulni a gyönyörtől, mert hogy ugyanolyan. Éppen ezért sokkal jobb joypaddal nyomulni, de megteszi a joystick is. Jó ez a stuff, csak a Lion King jobb, az Aladdin meg még jobb.

Lily

Auction

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**EOA**
	Megjelenés:	**Megjelent**

2006-ban járunk, amikor a magángyűjtők elképzelhetetlen összegeket áldoznak az általuk értékesnek ítélt műalkotások megvásárlása. Térképek, fotók, zászlók, festmények, szobrok, plakátok, versenylovak és a legelképzelhetetlenebb dolgok találnak gazdára. A gyűjtők azonban személyesen nem látogatják az árveréseket, inkább közvetítőkön keresztül szeretik beszerezni az árut. Ez az az izgalmas (?!) szerep, amit a játékosra osztottak az Auction-ban. Lehet böngészni a keresletet és a kínálatot, műkincseket tanulmányozni, társalogni, no és persze licitálni az árveréseken. A határ a csillagos ég, a cél, hogy gennyesre keresd magad. A meglehetősen unalmasra sikeredett játékban akár négyen is játszhattok. (De miért tennétek, ha már ott van az a jó kis Heroes of Might&Magic, amit szintén lehet négyen játszani!) Mondjuk a kiállítási tárgyakról szerezhető ismeretek nem rosszak, de erre léteznek már mindenféle multimédiás kiadványok.

Mindezek ellenére nagyon röviden leválzolnám a dolgokat, hogy tudd, miről maradsz le vagy sem.

A házigazdánk Nuria. Ő támogatja a kezdők első lépéseit és bármikor segít, ha szükséged van rá. Az első lépés a regisztráció, ezek után már mehetsz is a galériába. Mielőtt azonban hirtelen felindulásodban besietnél az aukciós terembe, nem árt alaposan körülnézni.

Beszélgethetsz a konkurens licitálókkal, akik mindenféle zagyvaságok csacsognak a füledbe, hogy véletlenül se vedd észre, éppen miben van a nagy pénz. A televízió és az újságok híradásai már egy fokkal jobban hasznosíthatók, ezeket Zeke, a portás szobájában találod. A legbiztosabb azonban, ha egyszerűen áttanulmányozod az ArtNet adatait. Itt pontosan megtalálható melyik gyűjtő mit venne és mennyit szán rá. Persze a magasabb áron vásárolt tárgyaidat is jó haszonnal eladhatod a későbbiek során, de kisebb tőkével érdemesebb a soványka, de biztos hasznot megcélozni. Naponta három aukció van és mindegyik ciklus után újabb felderítés szükséges. A nap végén pedig kihirdetik a győztest. A felderítés után hasznos lapozgatni a katalógust, melyből kiderül, mi van aznap terítéken. Nuria elmond mindent, amit tudni érdemes, de akár el is olvashatod. Ezután lehet beballagni a terembe, ahol megkezdődik az aukció. A kikiáltási ár elhangzása után indulhat a licitálás.

Ennek stratégiája teljesen egyéni. Végül is ki lehet ismerni az ellenfelek taktikáját elég hamar. A megvásárolt kincseidet pedig gyorsan eladhatod a legmagasabb árat kínáló vevőnek. Eztán kezdődik minden elölről; TV, rádió, újság, Zeke, ArtNet, blablabla.. Ennyi az egész, ha kihagyod, szerintem nem veszítesz semmit.

A játék kezelése ikonos, emellett Nuria mindent a szádba rág. Az egyetlen „különlegesség", hogy az ikonokat be kell húzni az aktiválni kívánt területre. Szokatlan, de az újdonság varázsa nem ebben kéne hogy megnyilvánuljon. Biztos nem könnyű egy aukció-szimulátort megalkotni, de ha nem sikerül sehogysem, akkor kár erőltetni. Azért ha gondolod, nézd meg.

Lily

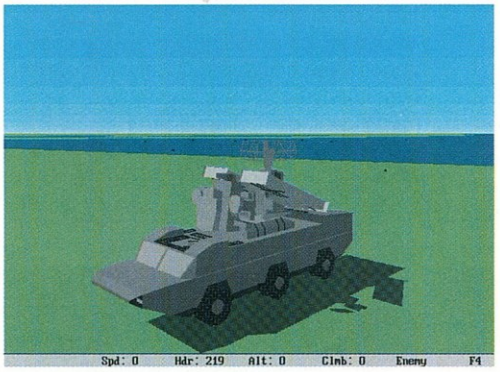
SU-27

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**Mindscape**
Megjelenés:	**Megjelent**

A NATO légierejének szinte minden valamirevaló repülőgépét megszámítógépesítették már, így most, hogy a hidegháborús éveknek (elméletileg) vége, értelemszerűen a másik – eddig mellőzött – fél arzenálja fog nagyító alá kerülni. Talán két, két és fél évvel ezelőtt lehettünk szemtanúi az első ilyen próbálkozásnak, a néhai Szovjetunió legféltettebb kincsét bemutató „Mig 29 Super Fulcrum" című program azonban mindössze zsenge próbálkozásnak számított az igazán színvonalas szimulátorok között. A nem sokkal később FALCON3.0 kiegészítőként megjelent, ugyancsak a Mig 29-est szimuláló játék már lényegesen színvonalasabbnak számított, de azért még ez is jócskán hagyott maga után kívánnivalókat (valószínűleg azért, mivel az oroszok akkoriban még nem voltak annyira segítőkészek...).

Nos, mindez már több, mint két évvel ezelőtt történt, és mivel azóta semmilyen témába vágó alkotás nem látott napvilágot, külső szemlélők számára nagyon úgy nézhetett ki a dolog, hogy az orosz gépek lekerültek az étlapról. Pedig kár lenne értük, különösen a NATO berkeiben „Flanker"-nek becézett SU-27-ért, mely a szakértők szerint gond nélkül fel tudná venni a versenyt bármelyik amerikai vetélytársával. Szerencsére az SSI-nál is ugyanerre a véleményre juthattak, hiszen több mint egy év kemény fejlesztőmunka után mostanra már mindenütt a boltokban van az első valamirevaló SU-27-es szimulátor.

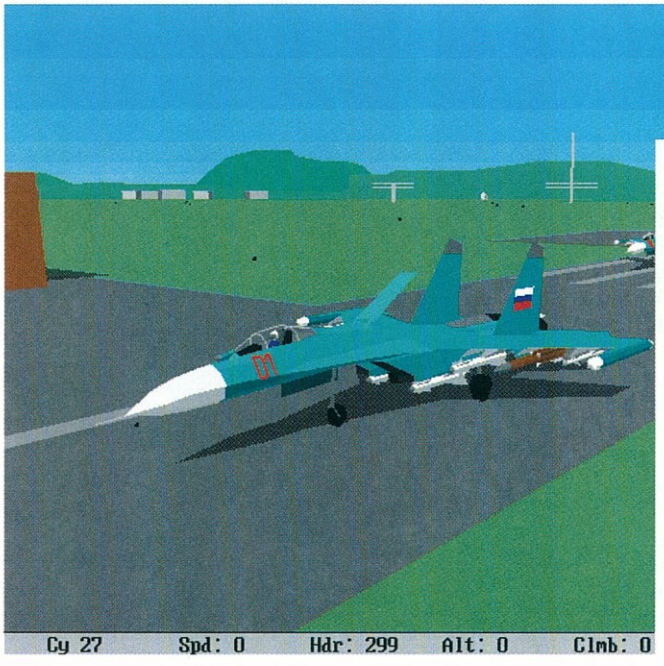
A program teljes egészében keleti szomszédaink támogatásával készült, így nem kétséges, hogy ennél realisztikusabb orosz repülőgépszimulátorral eddig még egyetlen PC felhasználó sem találkozhatott. A mostanában divatosnak számító „texture mapped" ábrázolásmód helyett a játék fejlesztői visszatértek a jó öreg fillezett vektorokhoz, mondván igazán életszerű hatást csak így lehet elérni. Az öklömnyi pixeleket tehát elfelejthetjük, annál is inkább, mivel a program csak SVGA-ban fut. A grafika egyébként igen aprólékosan kidolgozott (a műszerfalon például minden felirat és jelzés ciril betűkkel van feltűntetve), bár tereptárgyakkal azért nem halmozták el túlságosan a játékot. Az egyetlen igazi szépséghiba, hogy mindez csak Windows95 alól hajlandó elindulni (a demo fut DOS alól is), így a sebességgel kapcsolatos problémáimról szerintem már nem is nagyon kell regélnem...

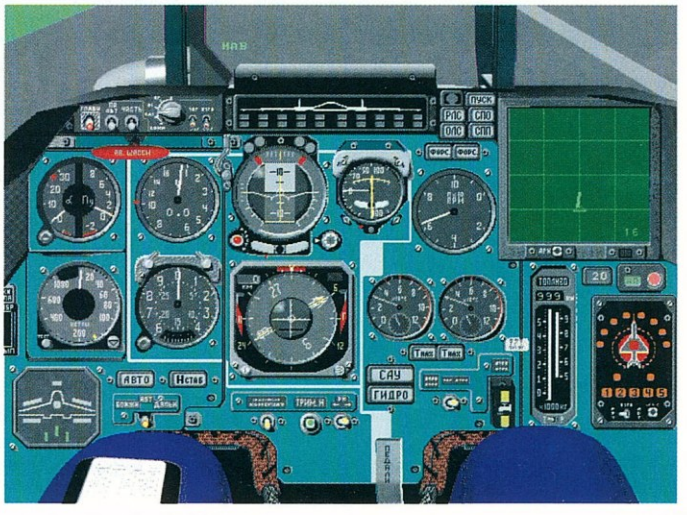


A hadszíntér a Fekete tenger térségébe mélyen benyúló stratégiai fontosságú Crimean félsziget, melyen a történet szerint területi követelések miatt igen kemény háború robbant ki az oroszok és az ukránok között. A programban egyaránt kipróbálhatjuk mindkét fél hadseregét, bár lényeges különbségekre nem érdemes számítani. Az egyszerű mezei pilótától kezdve egészen a tábornoki fokozatig is eljuthatunk, bár itt már inkább csak irányítani tudjuk néhai pilótatársainkat, mintsem hogy aktívan részt vennénk a bevetéseken.

A játékot egyébként egy „mission builder" résszel is felszerelték, így akinek nem elegendő a rendelkezésre álló több tucat bevetés, az itt maximálisan kiélheti a fantáziáját. A program, habár elsőre kicsit puritánul néz ki, mindenképpen komoly figyelmet érdemel a szimulátor rajongók részéről. Legalábbis amíg megérkezik a EuroFighter 2000...

Del





Anvil of Dawn

INFO	
Formátum:	**PC CD-ROM**
Kiadó:	**US Gold**
Megjelenés:	**December**

Ez már a második olyan demo, ami kapcsolódik a New World Computing nevéhez. Most egy eléggé ismert csapattal állt össze, hogy elkészítsenek egy Hexen klónt. A Dreamforge cég nevét elsősorban a szerepjátékosok ismerhetik jobban. Igen, ők követték el a Ravenloft és Menzoberranzan nevű borzalmakat. Igaz, hogy a nyáron javítottak egy kicsit a hírnevükön a Stone Prophet-tal, de ez még nem elég ok arra, hogy ne nézzem gyanakodva a legújabb művüket.

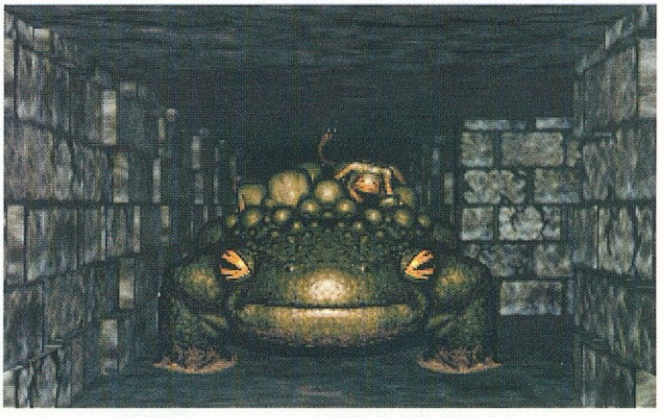
Első ránézésre nem is olyan rossz a dolog, mint ahogy vártam. Igazság szerint ez a demo két részből áll. Az elsőben magától bemutatja az érdekesebb opciókat és tulajdonságokat. Ezután jönnie kellene egy játszható résznek, de valami gikszer csúszhatott a programba. A külvilágban még egész jól elporoszkál a harcos, de benn a várban szétesik a képernyő és nem tudok továbbjutni. Ez elég zavaró, mivel pont itt lenne érdekes a dolog. Egy igen csúnya valami áll velem szemben, időnként kidugja a nyelvét és nyög egyet. Szerintem valami monster lehet a drága, mivel néhány kardcsapás után porrá omlik. Több, mint 40 ilyen szépség lesz a hamarosan megjelenő teljes verzióban.

Sajna ez is csak egykarakteres RPG lesz, pedig minden porcikám egy Wizardry stílusú csapatmunka után sóvárog. Igaz ugyan, hogy öt bajnok közül is választhatok, de azért ez még nem az igazi. Van azonban egy rész ami igazán megtetszett. Végre valami eredetiség ebben a műfajban. A varázslást nagyon szépen oldották meg. A mágiahasználatkor egy ujj felír a levegőbe egy szép kis rúnát és onnan repül a szeretetcsomag. Ilyet utoljára Amigán láttam a Black Crypt-ben.

A külvilági mozgásnál elsősorban a Dragon Lore-t vették alapul. (Ugye milyen népszerű lett mostanában ez a stílus?) A benti labirintusok teljes képernyősek és elég jól is mozgatja őket a gép. A bemutatott néhány szörnyet elnézve, bizony meg fogunk ijedni, ha egy sarok mögül a hátunkra veti magát az egyik. A főellenfél egy meglehetősen unszimpatikus úriember, aki egy hatalmas láncos buzogányt lóbálva igyekszik meggyőzni minket.

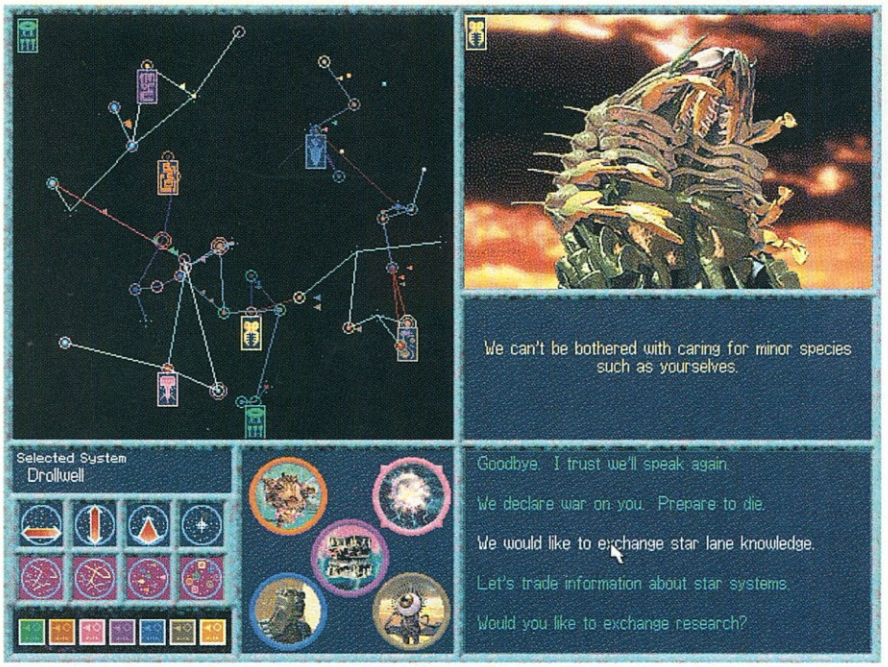
Mindent összevetve azt hiszem, hogy az idén sem fognak a DOOM és Heretic rajongók unatkozni. Nagyon sok klón meg fog jelenni, de ezek közül csak nagyon kevés fog kiemelkedni. Szerintem igazán nagy esélye a sikerre csak a Stonekeep-nek és a Witchaven-nek lesz. A többi a felejthető kategóriába fog tartozni. Jövőre aztán még a jobb DOOM koppintások iránt is meg fog szűnni az érdeklődés, mivel megjelenik a Quake. Masell Quake cikkéből képet kaphatunk a program milyenségéről. Ez alapján bátran állíthatom, hogy a Quake ugyanolyan mérföldkő lesz a játékok világában, mint annak idején a DOOM. Elég érdekes lesz, ha mondjuk véletlenül egy időben jönne ki a Quake és az Anvil of Dawn. Mondd, te melyiket választanád?

Mocsy



Ascendancy

A karácsonyi szezon kedvez a stratégiai játékoknak, hiszen mostanában nagyon sok jelent meg vagy éppen most van kivitelezés alatt. Az



Ascendancy ebben az áradatban unikumot jelent, hiszen nem egy egyszerű stratégia játékról van szó, ennél sokkal bonyolultabb a helyzet.

Attól függően, hogy milyen nehézségi szinten kezeljük a játékot, ellenfeleink száma is változik, méghozzá minimum 3 mindig akad. Ezek az ellenfelek igencsak megkeserítik majd az életünket, nagyon nehéz lesz majd gyarmatosítanunk a kihalt világokat. A játékban mutatkozó plusz pontosan az, hogy rengeteg olyan együttműködési fajta létezik a fajok között, mely nem igazán szokás a stratégiai programokban. Csereberélhetünk információkat (pl. a hajózási útvonalakról), vagy éppen betekintést nyújthatunk egymás fejlesztési eredményibe. Nem érdemes összeveszni az ellenfeleinkkel, hiszen nagy általánosságban elmondható, hogy mindig előttünk járnak a fejlesztésben, így csak tanulhatunk tőlük.

Egyébként a fejlesztés az egyik legpofásabb dolog a játékban, az üteme mindig a bekapcsolt bolygók és létesítmények (laboratóriumok) számától függ. Minél több van belőlük, annál gyorsabban haladunk. Induláskor 3 fő alkotóelemet kell kifejlesztenünk. A későbbiekben ezekből kiindulva kell elkészítenünk mindenféle dolgot. Nem hanyagolhatjuk el egyik területet sem, hiszen a három ág összetartozik, akár csak az egyik nélkül is komoly technikai hátrányba kerülhetünk. Még kezdő fokozatban is sok időbe fog telni a játék megnyerése, hiszen a vége felé akár 900 napba is beletelhet egy dolog kifejlesztése.

Szépen el vagyunk látva fegyverekkel és különböző védelmi berendezésekkel a játékban. Hajóinkból 3 féle méret létezik, melyek csak abban különböznek, hogy hány db eszközt lehet rájuk pakolni. Egy hajó működéséhez mindenképpen szükségünk van energia cellákra, melyek az előrehaladás közben folyamatosan ürülnek ki. Ha véletlenül elfogynának akkor sem kell megijednünk, hiszen egy idő múlva feltöltődnek. Lényeges még a pajzs és a különböző fegyverek jelenléte a hajón, hiszen mindig számíthatunk rá, hogy valaki odapörköl nekünk. Egyébként mi is beszerezhetünk némi védelmet bolygóinkra, csak persze jó borsos áron.

Az egyik dolog a csata, ami szerintem kicsit rosszra sikeredett a játékban. Hiába van 3 hajónk egy rendszerben, egyszerre csak egy lövést tudunk leadni, mire ellenfelünk is válaszol egy lövéssel. Nem igazán értem a dolgot, hiszen ilyenkor a többi hajó vajon mit csinál? Netalántán drukkol? No mindegy, talán azért ennek ellenére még sikerülhet nyernünk. Nagyon bosszantó egyébként az a dolog, hogy a gép által irányított karakterek mindig óriási előnnyel indulnak, hiszen mikor mi éppencsak a második kis égitestünket kolonizáljuk, lesz olyan ellenfelünk, akinek már 7-8 kolóniája létezik. Fair játék nem? Mindenesetre az legalább ugyanilyen érthetetlen volt számomra, hogy miért kellett egy külön felszerelő üzemet építenem ahhoz, hogy valamit felrakjak egy hajóra, amikor a gyártó üzemben már egyszer sikerült ezt megtenni. Ilyen apró kellemetlenségekből akad egynéhány a játékban, ami nem teszi igazán kellemessé a szórakozást.

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**Virgin**
	Megjelenés:	**Megjelent**

Egy bolygót nagyon hamar kolonizálni tudunk, hiszen nagyon kevés dolog kell ahhoz, hogy elinduljon a fejlődés egy kopár szikladarabon. Igazából nem lehet konkrét tanácsot adni (úgyis rájövünk nagyon hamar, hogy mi a felesleges) arra, hogy milyen sorrendben érdemes kifejlesztenünk a dolgokat. A bolygók kolonizálása során csinálhatjuk úgy a dolgot, hogy a gyors növekedést elősegítendő nem fejlesztünk fegyvereket, azonban gondoljunk arra, hogy még a legügyesebb diplomácia mellett is előfordulhat, hogy befűtenek nekünk, ha pedig ilyenkor nincs védelmünk és némi fegyverzetünk, akkor kárbaveszett az összes eddigi próbálkozásunk. Persze igazából csak ez a lehetőségünk marad ha gyorsan a végére akarunk érni, hiszen nagyon sok időt vesz igénybe ha mindent meg akarnánk építeni.

A játék kerettörténete és a kivitelezése egyébként elég tűrhetőre sikeredett. Ha megszoktuk a menük és kapcsolók kezelését, akkor már nem lesz nagy probléma irányítani és kezelni a játékot. Kicsit feleslegesnek tartottam egyébként, hogy a program készítői bizonyos fajta nehézségi szint állítási lehetőséget is beleraktak a programba az által, hogy meg lehet határozni a galaxis méretét, az ellenfelek számát és a bolygók atmoszféráját. Nem biztos hogy értelme van így a játéknak, hiszen az átlag játékos rögtön leveszi minimumra a beállításokat, majd két hét gyötrelmes játék után bejelenti, hogy végigjátszotta az Ascendancy-t. Ez így nem poén.

Ha lehetőségünk van, akkor a kolonizálásnál válasszunk minél nagyobb bolygót, hiszen minden egyes épületünk rabol a területből. A bolygók kockáinak színe mind mást és mást jelent, ezekre valószínűleg a PC GURU-ban íródó teljes leírásban fogok kitérni.

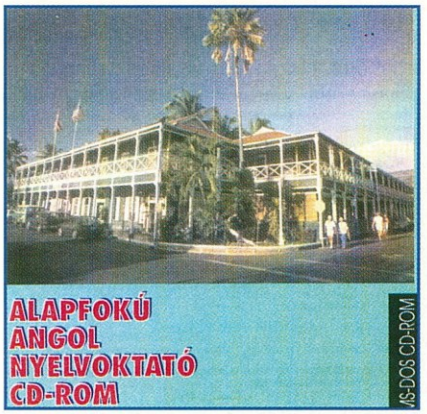
Érdemes néhány szót szólni a játék megvalósításáról, méghozzá arról, hogy gyakorlatilag minden amit találunk a játékban az forgatható 3D-ben, így tökéletesebb hatást gyakorol az emberre mondjuk az univerzum képe. Néha persze egyenesen szükségünk is lehet erre, hiszen nem csak esztétikai szempontok szerint jár el a program, hanem van úgy, hogy egyszerűen nem látjuk az egyik űrhajót a bolygóktól. A 3D-s kijelzés igaz a különböző találmányokat bemutató fára is, bár itt inkább csak az esztétikai dolgoknak van szerepe.

Első (és a sokadik) ránézésre nem tűnik rossz programnak az Ascendancy, bár akadnak benne hiányosságok. Mindenképpen érdemes vele foglalkoznunk, aki velem szeretne tartani ez ügyben, az a következő PC GURU-ban olvashat egy kimerítő cikkek a játék kezeléséről és a talányairól.

Bear

Multimédia tallózó

Alapfokú Angol Nyelvoktató CD-ROM



Nagyon sokan vágnak mostanában bele, hogy nyelvoktató CD-t készítsenek. Nem mindenkinek sikerül persze tökéletesen a dolog, hiszen nem is várhatjuk el senkitől, hogy profi legyen mind a számítástechnikában, mind az oktatás területén. A fent említett CD a középmezőnybe tartozik, bár már első látásra is találhatunk rajta olyan hibákat, melyek nem lehetnének megengedhetőek. Sokfajtaképpen használhatjuk a CD-t, szótár vagy akár tanuló üzemmódban is.

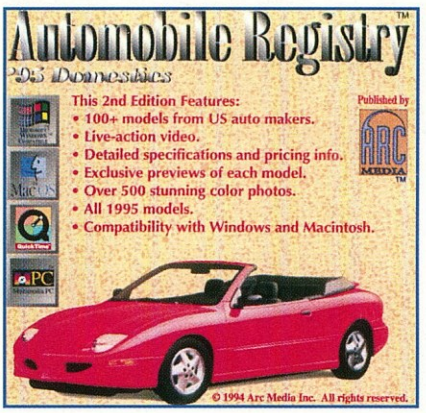
Haladhatunk sorban a leckéken vagy akár ugrálhatunk, ha úgy érezzük, hogy már nagyon sokat tudunk. Valószínűleg a CD legnagyobb előnye és hátránya is az, hogy nagyon kidolgozatlan DOS Test képernyőn folyik az oktatás nemes folyamata. Emiatt már egy 386SX gépen is elfut a dolog akár winchester nélkül is (persze nem tudom milyen gép az, amelyikben CD-ROM van, de winchester nincs).

A kidolgozatlanságot máshol is éreztem, hiszen eléggé hiányos a CD szótár része, néhány alapfontosságú szót nem találtam meg benne, arról nem is beszélve, hogy a kb. 100 db N betűvel kezdődő szó nem hiszem, hogy felöleli a teljes N betűs angol szókészletet. Persze nem lehetünk maximalisták, hiszen a CD kezdőknek készült, így nem is tartalmazhat mindent. A CD nem csak angol nyelven készült, hanem az ismertebb idegen nyelveken is forgalmazásra kerül.

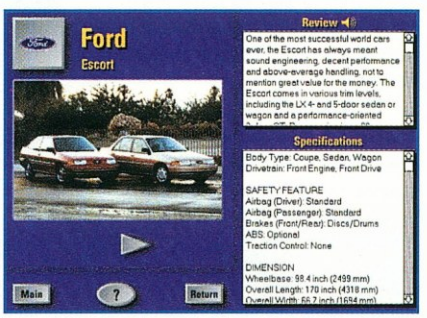
Multimédia tallózó cikkünkhöz az
ECOBIT Kft
biztosította a programokat.

1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

Automile Registry

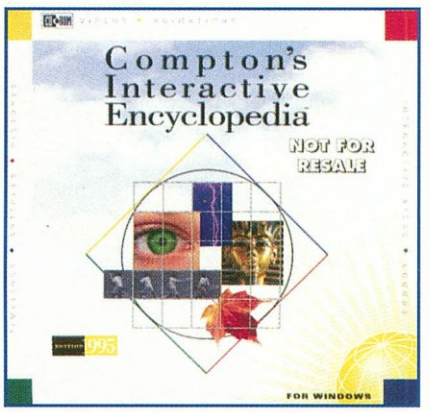


Elég sok kiadvány jelent meg már az autókkal kapcsolatban, azonban ez a mostani CD különlegesnek számít. Hozzáteszem, sajnos csak az amerikai modellekről kaphatunk információt a CD-n, azonban ezt úgy vezeti elő a program, hogy az minden igénynek megfelel. Több mint száz modell található a CD-n, melyekhez videobejátszások, képek és persze rengeteg információ tartozik. A képek és az animációk minősége igen jó, sőt kifejezetten profinak mondható.



A következő márkákról kaphatunk infot a CD-n: Buick, Cadillac, Chevrolet, Chevy Truck, Crysler, Dodge, Dodge Truck, Eagle, Ford, Ford Truck, Geo, GMC, Jeep, Lincoln, Mercury, Oldsmobile, Plymouth, Pontiac, Saturn. Mivel a CD az 1995-ös modellekkel foglalkozik, így nagyon friss információhoz juthatunk a futó autókról. Külön figyelmet érdemel az autók specifikációit és árait összehasonlító rész. Érdekesség, hogy 10 zene is található a CD-n, melyekkel kissé kellemesebbé tehetjük a CD nézegetésével töltött időt. Mindenkinek ajánlhatom a programot, hiszen olyan infok és persze gyönyörű kocsik találhatók rajta, melyekkel igazából máshol nem találkozhattunk.

Campton's Interactive Encyclopedia



Az enciklopédiák területe az egyik, melyeken a legjobban kihasználható a multimédia és a CD-ROM-ok világa. A CIE-t meglátva elcsodálkozunk néha, hogy mi mennyi mindent nem tudunk a világról. A CD-n egy komplett enciklopédiát találhatunk, amely ugyan nem vetekszik egy papír alapú enciklopédia részletességével, azonban ennél sokkal többet nyújt nekünk. Minden témánál töménytelen mennyiségű információ áll a rendelkezésünkre. A keretprogram nagyon kultúrált, könnyen és gyorsan eligazodhatunk a felkínált lehetőséget között. A főbb témakörök a következők:

– **Timelines:** az ország története, főbb jellemzői, adottságai

– **Articles:** különböző írásokat olvashatunk az adott témáról

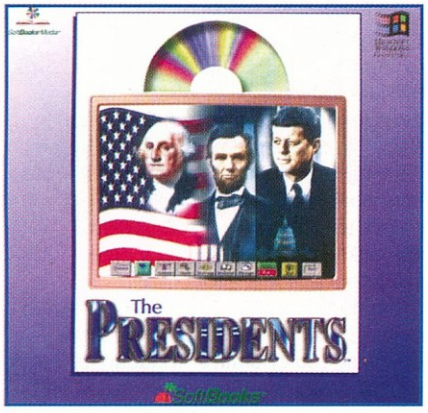
– **Pictures:** a kiválasztott dologról láthatunk kiváló minőségű képeket

– **Videos:** természetesen nem hiányozhatnak a video felvételek a CD-ről

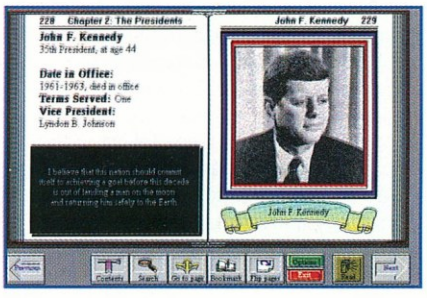
– **Sounds:** igazi multimédia csemege hangok, zenék és minden más

Nagyon pozitív volt az ismerkedés a CIE-vel, kultúráltan lehetett installálni és a használata is nagyon könnyű. A felkínált adatbázis igen sokrétűnek bizonyult, úgy első ránézésre mindent érintett, még ha csak felületesen is a kiadvány.

The Presidents



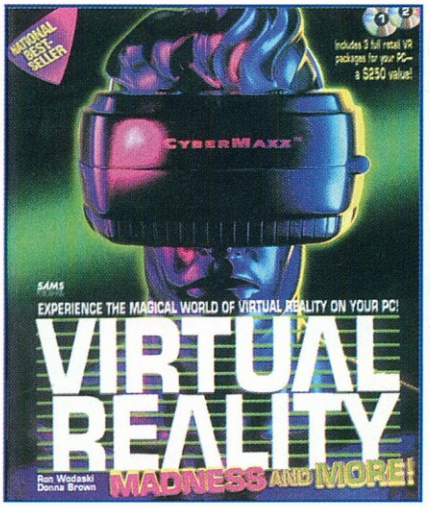
Az amerikai történelem mindig is kedvenc témája volt a történelmi stílusú kiadványoknak. Nos, a most ismertetésre kerülő CD kizárólag az USA elnökeivel foglalkozik. Szinte mindent megtudhatunk a nagy emberekről. Kezdődik azzal a dolog, hogy teljes bibliográfiát találunk az elnökökről. Figyelemmel kísérhetjük, hogy az egyes elnökök kormányzása közben milyen jelentős dolgok történtek az amerikai történelemben.



Kiegészítésképpen megtalálhatjuk az adott elnök alatt létező kormány összetevőjét, valamint a kormány fontosabb tisztségviselőinek nevét. Különböző video clip-eket és képanyagot találhatunk a CD-n az adott elnökök működéséről, valamint a fontosabb eseményekről.

A CD mindenképpen azoknak ajánlható, akik komolyabban érdeklődnek az amerikai történelem és azon belül főleg az elnökök működésével kapcsolatban. Egy kicsit gyengének éreztem a CD adatbázisát, azonban ez relatíve akár nagy is lehet, hiszen nem mindenki ismeri ilyen részletességgel az adott dolgokat. Megnézni mindenesetre érdemes a CD-t, hiszen nagyon érdekes dolgokat találhatunk rajta.

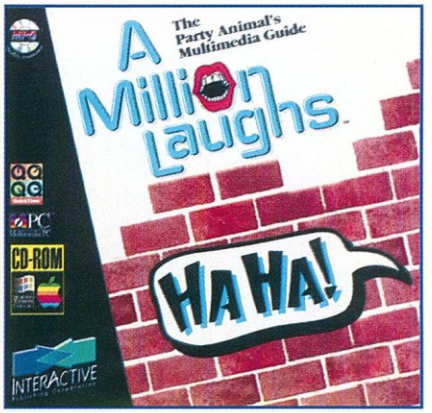
Virtual Reality Madness



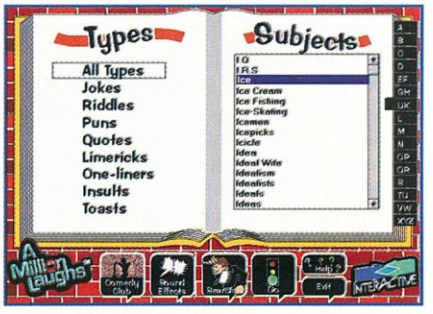
A Virtual Reality fogalma és használata mostanában kezd beleférkőzni a téma iránt érdeklődők fejébe. Nos, a WRM egy igen érdekes kiadvány ezen a területen, hiszen megpróbálja összefoglalni a VR-rel kapcsolatos dolgokat. Teljességre valószínűleg nem is törekedtek az alkotók, de így is fantasztikus dolgokat találhatunk a könyvben s a 2 CD-n.

3 teljes VR programot tettek fel az alkotók a CD-re (Virtus walkthrouh Space, Vistapro 1, Virtual Reality Studio 1), valamint 10 VR program demoját is megtalálhatjuk (pl. trueSpace, Elastic Reality, World Toolkit..). Ezekkel a programokkal nagyon sok „ál" virtuális valóságot el tudunk érni, persze csak a monitoron keresztül. A szerkesztők gondoltak persze a játékosokra is, hiszen 20 VR támogatású, vagy „nagyon" 3D-s játék demoja is megtalálható a gyűjteményben. Külön figyelmet érdemel, hogy a könyv olyan témákat is érint, melyek nélkül nem igazán értjük meg a VR-t. Azok számára, akik nem csak gyönyörködni akarnak a CD képeiben és programjaiban, segítséget nyújt a válogatás abban is, hogy saját világot, vagy környezetet teremtsünk magunknak. Nagyon hasznos szolgáltatása a könyvnek az, hogy az 1994-ben létező összes hardware és software fel van sorolva benne, mindegyik dologról olvashatunk egy keveset, valamint ha komolyabban akarunk foglalkozni a témával, akkor nem árt ha áttanulmányozzuk ezt a részt. A könyvet és a CD-ket azoknak ajánlom, akik igazán komolyan akarnak foglalkozni a témával, hiszen mind a kiadvány ára, mind terjedelme nem igazán egy könnyű dolog.

A Million Laughs



Ezt a CD-t csak azoknak ajánlhatom, kik nem éppen kezdő szinten űzik az angol nyelvet, hiszen viccekről és poénokról van szó, méghozzá nem is kevésről. A CD több mint 175.000 joke-t tartalmaz, ezzel szinte egyedülálló kiadvány a piacon. A viccek különböző témák szerint vannak berendezve, mely témaköröket akár ABC sorrendben is



megtekinthetjük. Nem árt persze, ha az említett angol nyelvtudással rendelkezünk, hiszen néhány poént csak így tudunk megérteni. Külön részét képezi a CD-nek a különböző dalokat és

beszédet tartalmazó menü, itt pláne szükségünk lehet a nyelvtudásra. A témakörök a CD-n szinte mindent érintenek amivel a napi élet során találkozunk, mi persze rögtön rendőr vicceket kerestünk, és találtunk szép számmal a kiadványban. Nagyon ajánlom azoknak a CD-t, akik egy vagy 175000 jó nevetésre vágynak, érdemes áttanulmányozni a CD-t a jobb kedved érdekében.

Bear

Hexen

INFO		
	Formátum:	**PC CD-ROM**
	Kiadó:	**GT**
	Megjelenés:	**Megjelent**

A Doom után nem sokkal megjelent Heretic közel sem aratott akkora sikert mint a nagy elől, habár grafikailag és a mozgás terén maximálisan megfelelt az elvárásoknak. Talán a hangulattal nem stimmelt valami, hiszen míg a Doom örökzölddé vált, addig a Heretic csupán egy maradt a rengeteg klón közül. Sokan még azt sem tudták, hogy habár a játék a Raven fejlesztőgárdájának munkája, az alap valójában az ID által rendelkezésükre bocsájtott Doom-engine. Az ötlet (fantasy környezet, kardok, varázslatok stb.) szerencsére túl jó volt ahhoz, hogy a kezdeti sikertelenségek után a feledés homályába merüljön, így újabb egy év fejlesztőmunka után végre napvilágot látott az ezúttal már Hexen-nek elkeresztelt második rész. Eredetileg Heretic 2 volt a program címe, a fejlesztés utolsó szakaszában azonban a srácok a Raven-nél rájöttek, hogy a játék olyan jól sikerült, hogy nem kéne a kevésbé sikeres Heretic-re utalni már a címben is. Nos, a Hexen valóban fantasztikus, az igazat megvallva tényleg csak a helyszín és a történet jellegében hasonlítható a Heretic-hez.

A sztori szerint megint egy „Serpent Rider"-t kell legyőznünk, habár ez az úriember természetesen sokkal komolyabb ellenfél, mint a Heretic végén az „Örök vadászmezőkre" küldött D'Sparil. Korax a neve, és ahogy az ilyenkor lenni szokott, nagyon nagyon gonosz. Minden élőlény az ő irányítása alatt sínylődik, kivéve persze egy harcost, egy papot és egy varázslót. Természetesen ezek egyike a játékos, és ezzel el is érkeztünk a Hexen egyik legérdekesebb újításához, azaz a karakterválasztáshoz.

A három előbb felsorolt karakterosztály bármelyikét kiválaszthatjuk magunknak, és ezzel lényegében három teljesen különböző szemszögből próbálhatjuk ki a programot. Értelemszerűen minden kasztnak más és más tulajdonságai vannak, így a harcos például iszonyú erős de nem tud varázsolni, a mágus pedig gyenge mint a harmat, ellenben igen hamar disznóvá tud mindenkit változtatni. Tényleg fantasztikus, hogy mennyire más harcmodort kell alkalmazni az egyes pályák teljesítéséhez a különböző figurákkal, de az igazán nagy ötlet szerintem akkor is a többjátékos üzemmódban rejlik. Egy mezei hálózaton ugyan „csak" négy játékos kergetheti egymást, „co-operative" módban azonban ez már olyan, mintha egy tényleges party-val indulnánk a világ megmentésére.

A hatalmas, Conan termetű harcos testével fedezi a gyenge, ámde annál félelmetesebb mágust, miközben a pap a hátvéd szerepköre mellett ott segít, ahol éppen a legnagyobb szükség van rá...

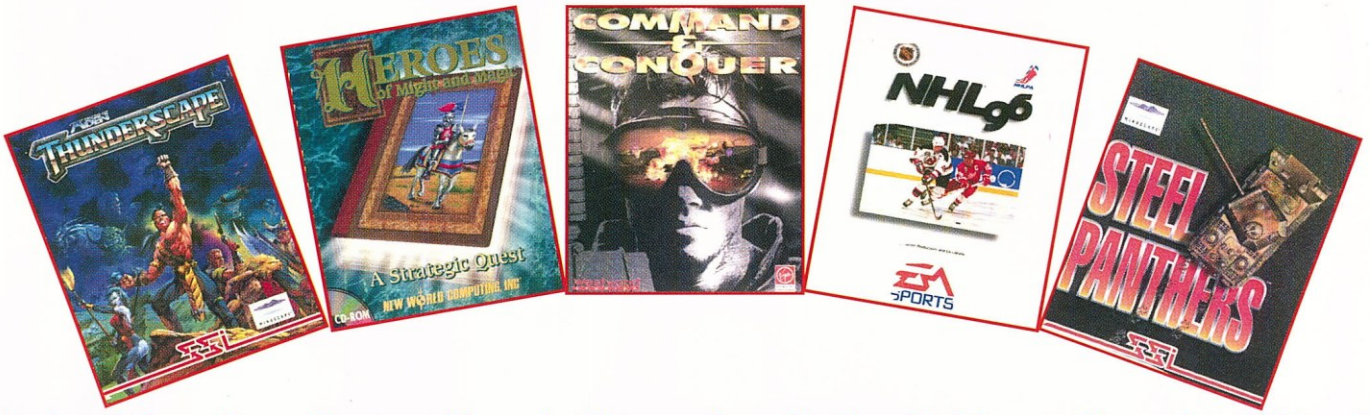
Grafikailag is igen sokat fejlesztettek a programon, így az iszonyú mennyiségű falkészlet mellett rengeteg speciális effekttel találkozhatunk. A fákat és a fákról lehulló leveleket fújja a szél, a mocsárban térdmagasságig áttetsző ködfelhő terjeng, minden ajtó másképpen nyílik, egyszóval félelmetes az összhatás.

A Doom fejlesztői is egyetértenek abban, hogy ennél többet ebből az engine-ből már nem lehet kihozni. Jay Wilbur szerint a Hexen sok tekintetben jobb mint a Doom, bár ezzel a kijelentésével feltehetőleg igen sokan nem fognak egyetérteni. A Quake megjelenéséig mindenesetre a Hexen biztosan a csúcson marad...

Del

PC CD

CLUB KoBaK



Minden hónapban fantasztikus kedvezmények, legújabb szoftverek, utility CD-k
... és még sok minden más!

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!

TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.

1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

CD GURU 96/1 a CD tartalma:

Játékdemok:

5th Fleet
Anvil
Bud Trucker
Ceasar 2
Cyclones
Fatal Racing
Hexen
Holiday Lemmings
Master Lu
Mission Critical
SU 27
Tilt
Total Carnage
Wing Commander IV
Wetlands
Zone Raiders
Stonekeep
Virtual Golf

201
Teljes shareware játék

Egyebek:

Midi patch-ek	(10 MByte)
201 db Shareware játék	(36 MByte)
47 db Wad file (Doom1, 2, Heretic)	(3 MByte)
Utility (DOS-OS2-WIN'95)	(19 MByte)
Music utility	(5 MByte)

A CD GURU exkluzív különszáma

A CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni a legnagyobb európai szórakoztató kiállítással.

A CD-n egyedülálló demok, interjúk, cikkek találhatók a közeljövőben vagy akár karácsony előtt megjelenő játékokról.

Külön érdekesség a video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz a nagy őszi kiállításnak.

Fogyasztói ár: 990 Ft

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel. Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.**

- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak:
– új szörnyek, – új grafikák, fal set-ek
– új fegyverek, – új zenék és hangok

Ha kedveled a Doom világát, akkor mennyei érzésben lesz részed.

Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k megrendelhetők: GURU, 1399 Budapest, Pf.:701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!